ELEMENTAL EVIL™

D&D

ADVENTURERS LEAGUE

Плащи и тени

Плащей Мулмастера заинтересовали ваши успехи, и, возможно, они хотят дать вам новую работу. Высокопоставленный член Плащей пригласил вас на собеседование в Театре Звёзд, но вы никогда не знаете, чего ждать в Городе Опасностей. Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровней.

Код приключения: DDEX2-10

Участники проекта

Дизайн приключения: Уилл Дойл
Разработка и редактирование: Клэр Хоффман, Крис Тулах, Трэвис Вудолл
Организатор игр D&D: Крис Тулах
Исследователь игр D&D: Грег Билсланд
Команда Приключенческой лиги D&D — Wizards of the Coast: Грег Билсленд, Крис Линдсей, Шелли Маццанобль, Крис Тулах
Администраторы Приключенческой лиги D&D: Роберт Аддуччи, Билл Бенхэм, Трэвис Вудолл, Клэр Хоффман, Грег Маркс, Алан Патрик

Перевод

Переводчик: Кирилл Кубер
Вёрстка и картинки: Майя Эверетт
Вычитка: Майя Эверетт, Джей «J100porom»
Версия: 1.0
Переведено при поддержке клуба «Башня»

D&D EXPEDITIONS™

Премьера: 28 мая 2015 г.
Выпуск: 1 июля 2015 г.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера*, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Содержание

Введение ... 3
Лига Искателей Приключений D&D ... 3
Подготовка к приключению ... 3
Перед началом игры ... 3
Изменение приключения ... 3
Проведение приключения ... 4
Предыстория приключения ... 5
Обзор приключения ... 5
Дерево улик ... 6
Зацепки приключения ... 6

Часть 1: Собеседование ... 7

Часть 2: Расследование началось ... 9

Часть 3. Узел затягивается... ... 14

Часть 4. Штурм мельницы ... 17

Заключение ... 19

Награды ... 20
Приложение: Характеристики чудовищ / НИП ... 21
Карты ... 25
Раздаточный материал ... 32
Приложение Мастера: сводка НИП ... 40

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Искателей Приключений D&D — «Плащи и тени», часть организованной системы игр Лиги Искателей Приключений D&D и часть сезона Элементальное Зло.

Это приключение разработано для **3-7 персонажей 1-4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 3 уровня**. Персонажи других уровней не могут участвовать в этом приключении. Игроки с неподходящим персонажем могут создать нового героя 1 уровня.

Приключение происходит в регионе Лунного моря в мире Забытых Королевств, в городе Мулмастере.

Лига Искателей Приключений D&D

Это официальное приключение Лиги Искателей Приключений D&D. Лига Искателей Приключений D&D — это организованная система игры в Dungeons & Dragons.

Игроки могут создавать персонажей и участвовать в любом приключении доступном для Лиги Искателей Приключений D&D. По ходу приключения игроки отслеживают опыт, сокровища и другие награды своего персонажа, и могут брать этого персонажа в другие приключения, которые продолжат его историю.

Лига Искателей Приключений D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, то они прикрепляют их к определенному сезону, который определяет набор правил по которым персонажа можно создавать и развивать. Игроки могут продолжить играть своими персонажами после окончания сюжетного сезона, могут участвовать и во втором и в третьем сезоне теми же персонажами. Уровень персонажа это единственное ограничение. Игрок не может использовать персонажа с уровнем выше или ниже, чем указано в соответствующем приключении Лиги Искателей Приключений D&D.

Если вы играете это приключение в качестве мероприятия в магазине или на определенных конвентах, то вам потребуется номер DCI. Этот номер является вашим официальным идентификатором в организованных играх компании Wizards of the Coast. Если у вас нет такого номера, то вы можете получить его на мероприятии в магазине. Уточняйте детали у организаторов.

Для дальнейшей информации о игре, проведении игр в качестве Мастера Подземелий и организации игр по Лиге Искателей Приключений D&D, вы можете просмотреть домашнюю страницу Лиги Искателей Приключений D&D.

Подготовка к приключению

До того, как начать проводить это приключение для группы игроков в качестве Мастера Подземелий, вы должны сделать следующие приготовления:

- Убедитесь, что у вас есть копия самой последней версии *Базовых Правил D&D* или *Книги игрока*.
- Прочтите все приключение, отмечая для себя то, что вам хочется выделить или напомнить себе во время проведения приключения, например, то, как вы захотите изобразить НИП или тактику, которую будете использовать в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками монстров в Приложении.
- Соберите всё, что будете использовать в проведении этого приключения — листы для записей, экран МП, миниатюры, карты для боев и т.д.
- Если вы знаете состав группы наперед, то можете внести изменения согласно тому, как это описано в приключении.

Перед началом игры

Попросите игроков предоставить вам информацию, касающуюся их персонажей:

- Имя персонажа и уровень
- Расу персонажа и класс
- Пассивную Мудрость (Восприятие) - самая частая пассивная проверка способностей
- Все что может пригодиться в приключении (например, предыстория, личностные черты, недостатки и так далее)

Игроки с персонажами уровня выходящего за рамки допустимого в этом приключении **не могут участвовать в приключении этими персонажами**. Игроки могут играть в приключение, которые они уже играли или проводили как Мастер Подземелий, но не тем же самым персонажем (если это возможно).

Убедитесь, что у каждого игрока есть официальный журнал приключений (если нет, то возьмите его у организатора). Игрок заполняет название приключения, номер сессии, дату, ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет стартовые значения опыта, золота, времени простоя, славы и количество магических предметов. Он или она записывают изменения в конце приключения. Каждый игрок ответственен за аккуратное ведение журнала приключений.

Если у вас хватает времени, то вы можете быстро просмотреть листы персонажей игроков, чтобы убедиться, что они созданы по правилам. Если вы заметите магические предметы большой редкости или странный набор очков характеристик, то можете попросить игрока предоставить объяснение этому. Если они не могут этого сделать, можете свободно запрещать использование этих магических предметов и заставить использовать стандартный набор очков характеристик. Укажите игрокам на Руководство дли Лиги Искателей Приключений D&D для справки.

Если игроки желают потратить дни простоя в начале приключения или эпизода, то в это время они могут заявить об этом и потратить дни сейчас или в конце приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать заклинания персонажа и другие опции до начала приключения, если только в самом приключении не указано иное. Вы можете перечитывать описание приключения, чтобы дать игрокам намеки на то, с чем они могут встретиться.

Изменение приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых столкновений.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не

совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из **пятерых персонажей 3 уровня**. Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО)**. Для определения **силы группы** для этого приключения сверьтесь со следующей таблицей:

Определение силы группы

Состав группы	Сила группы
3—4 персонажа, СУО меньше	Очень слабая
3—4 персонажа, СУО равен	Слабая
3—4 персонажа, СУО превышает	Средняя
5 персонажей, СУО меньше	Слабая
5 персонажей, СУО равен	Средняя
5 персонажей, СУО превышает	Сильная
6—7 персонажей, СУО меньше	Средняя
6—7 персонажей, СУО равен	Сильная
6—7 персонажей, СУО превышает	Очень сильная

Для среднего уровня отряда не дается рекомендаций по корректировке приключения, потому что она не требуется. Каждая врезка может для каждой категории силы группы может указывать или не указывать, следует ли что-то изменять. Если для группы вашей силы рекомендаций нет, то вам не нужно вносить никаких изменений.

Проведение приключения

Будучи Мастером Подземелий на сессии, вы играете важную роль в получении игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова этих страниц. Истории об увлекательных игровых сессиях могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для подкрепления этого золотого правила, не забывайте следующее:

- Вы можете вносить изменения в приключение и принимать решения о том, как группа взаимодействует с миром. Это особенно важно вне сражений, но вы можете также изменять приключение если группа проходит все слишком легко или испытывает серьезные трудности.
- Не делайте приключение слишком лёгким или слишком сложным. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающей, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените опыт игроков (не персонажей), попробуйте почувствовать (или спросите напрямую), что им нравится в игре, и попробуйте дать каждому из них то, ради чего они играют в D&D. Дайте каждому шанс проявить себя.
- Будьте внимательны к темпу игры, игровая сессия должна протекать плавно. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет живость. Но в то же время, убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценное впечатление от игры. Попытайтесь отслеживать, как по времени проходит игра, и скорректируйте темп в нужную сторону.
- Текст для прочтения вслух это всего лишь заготовка; вы можете менять этот текст так, как посчитаете нужным, особенно если это диалог.
- Выдавайте игрокам соответствующие подсказки, чтобы они могли принимать осознанные решения относительно дальнейших своих действий. Следует давать игрокам подсказки и намеки когда следует, чтобы они могли преодолевать головоломки, сражения и взаимодействие с НИП без разочарования, вызванного нехваткой информации. Это позволит «погрузиться» в приключение и даст игрокам «маленькие победы» от принятия правильных решений исходя из полученных улик.

Проще говоря, проведение игры это не дословное следование тексту приключения; это стимуляция интереса в условиях умеренно сложного для игроков окружения. Подробная информация об искусстве проведения игры есть в *Руководстве Мастера*.

Дни простоя и образ жизни

В начале каждой игровой сессии игроки должны объявить, будут ли они тратить часть своих дней простоя. Игрок записывает потраченные дни в журнале приключения. Игрокам во время простоя доступны следующие варианты (подробности смотрите в базовых правилах D&D и Руководстве игрока Лиги Искателей Приключений D&D):

- Набор опыта
- Занятие ремеслом (исключение: несколько персонажей не могут сообща изготавливать один предмет)
- Работа по профессии
- Восстановление
- Услуги заклинателей (только в конце приключения)
- Обучение

Другие варианты траты дней простоя могут быть доступны в приключениях или открываться в процессе игры, включая специальные возможности фракций.

Кроме того, каждый раз, когда персонаж тратит дни простоя, он также оплачивает стоимость своего образа жизни. Цены указаны за один день, так что, если персонаж тратит 10 дней простоя, он тут же оплачивает своё проживание за десять дней. Некоторые виды деятельности облегчают траты на проживание, а другие наоборот, увеличивают траты.

Услуги заклинателей

В любом поселении размером с маленький городок или больше можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. Кроме того, если группа заканчивает приключение, то предполагается, что группа возвращается в ближайшее поселение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран [cure wounds] (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета [identify]	20 зм
Малое восстановление [lesser restoration]	40 зм
Молитва лечения (2 уровень) [prayer of healing]	40 зм
Снятие проклятья [remove curse]	90 зм
Разговор с мёртвым [speak with dead]	90 зм
Предсказание [divination]	210 зм
Высшее восстановление [greater restoration]	450 зм
Оживление [raise dead]	1250 зм

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

В Мулмастере можно воззвать к услугам заклинателей следующих богов: Бэйн, Лейра, Ловиатар, Мистра, Саврас, Темпус, Тимора, Велшарун и Вокин.

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. Так как вы можете менять персонажей между сессиями, то вот правила, описывающие что делать, если с вами случилась такая неприятность.

Болезни, яды и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта в конце приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D).

Если персонаж не избавился от эффекта между сессиями, то следующую игру он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов ожить в конце сессии (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям оживление, возрождение или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание оживление, получает штрафы, пока не окончит все длительные отдыхи в ходе приключения. Кроме того, каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасбросками и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не может или не хочет выполнить любой из других вариантов, то игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за Оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, группа может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание оживление из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание оживление будет стоить 1250 зм.

Группа оплачивает персонажу оживление. То же самое, что и предыдущий пункт, но часть суммы в 1250 зм или всю её оплачивает группа в конце сессии. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если персонаж от 1 до 4 уровня, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание оживление. Однако, персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшую сессию (даже те, что он успел получить на этой сессии перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

Предыстория приключения

В течение этого сезона культы Элементального Зла пытаются уничтожить Мулмастер. С помощью приключенцев власти города вели тайную войну с ними.

Для культа Воющей Ненависти настали не лучшие времена. Их планы на грани краха, и их враги побеждают. Главы культа в ярости. Втайне они послали отряд ассассинов покарать тех, кто подвёл их. Во главе с безумным культистом Крылышком они заняли заброшенную ветряную мельницу в городе. Используя местных карманников как глаза и уши, они начали нападать на своих братьев по культу.

Их важнейшая цель — ячейка, возглавляемая местным дворянином, зором Алексеем Дрежковым. Миссия Дрежкова была в том, чтобы найти приключенцев, которые разрушают планы культа: задача, которую он провалил. Крылышко уже убил одного из людей Дрежкова и теперь приближается к самому зору.

Недавние события спутали планы убийц. Культ также велел Дрежкову шпионить за Братством Плащей, гильдией волшебников Мулмастера. Плащи раскрыли шпиона, работающего на Дрежкова, и начали расследование. Беспокоясь, что это помешает его целям, Крылышко планирует убить Старшего Плаща. Атака состоится сегодня ночью, в Театре Звёзд.

Втайне от Крылышка шпион Дрежкова нашел несколько героев, что смогут противостоять ему: персонажей игроков! Плащи нашли список их имён на теле шпиона и хотят узнать, как они связаны. С этой целью Старший Плащ заманил персонажей в театр сегодня вечером, чтобы допросить их…

Обзор приключения

«Плащи и тени» — это стремительное и загадочное приключение в Мулмастере. Обвинённые в убийстве игроки ищут зацепки, чтобы раскрыть настоящих убийц, пока Городская Стража висит у них на хвосте.

Часть 1: Собеседование. Игроки встречают Старшего Плаща в Театре Звёзд. Во время встречи культисты убивают его, скрывшись под заклинанием тьмы. Городская Стража принимает игроков за убийц и начинает охоту.

Часть 2: Расследование началось. Персонажи ищут зацепки по всему кварталу. Куда бы они ни пошли, они встречают летающих убийц, нацелившихся на культ Воющей Ненависти.

Часть 3: Узел затягивается… Игроки подбираются к зору Дрежкову или карманникам, шпионам Крылышка. Они узнают что главы культа послали убийц покарать своих подчиненных.

Часть 4: Штурм мельницы. Игроки встречают Крылышко и его убийц в их логове. Если им повезёт, они найдут доказательства своей невиновности для стражи!

Дерево улик

Это приключение разработано для 4-часовой игры. Используйте дерево улик и карту района для ведения расследования и контроля времени.

Дерево улик разделяет расследование на четыре части. Из-за нескольких возможных веток не предполагается, что игроки успеют исследовать все места:

- Часть 1 и 4 обязательны.
- В части 2 игроки могут посетить не более двух мест.
- В части 3 игроки должны посетить одно место.

Планируйте по одному часу на часть. Используйте ассассинов Крылышка или Городскую Стражу, чтобы у игроков не было возможности затянуть исследования и посетить все места. Если игроки всё равно хотят исследовать эти места, они узнают, что там все уже мертвы или арестованы!

Зацепка приключения

Братство Плащей хочет провести собеседование с персонажами в Театре Звёзд. Они должны встретиться со Старшим Плащом, Зелом Трегартеном, во время представления «Арфа в Сумерках».

Перед началом игры запишите имена персонажей на **Раздаточном материале 1**. Выделите всех персонажей, которые проходили DDEX2-6 «Дыхание Жёлтой Розы» или DDEX2-9 «Глаз бури». Обведите кружком эти имена в списке. Этот пергамент, найденный на трупе предателя, говорит, что персонажи замешаны в делах культа. Не выдавайте его, пока об этом не будет сказано в модуле!

Часть 1: Собеседование

Приключение начинается с встречи персонажей с Зелом Трегартеном в Театре Звёзд.

Встреча с Плащом

Прочитайте следующее, когда игроки будут готовы.

> Площадка Театра Звёзд открыта под ночным небом. Его деревянная сцена стоит в центре, окружённая накрытыми соломой трибунами. Пепел тлеющих факелов, кружась, уносится вверх, туда, где месяц висит на гобелене из звёзд. Вы здесь, чтобы встретиться с Зелом Трегартеном из Плащей. Если вы сможете его впечатлить, Братство обещало подыскать вам хорошую работу. Швейцар ведет вас в одну из частных лож, где вы лично встречаете мага в чёрной мантии. В глазах Зела виднеется интерес, когда он приветствует вас. На сцене внизу менестрели, одетые как звёзды и луна, прыгают вокруг фургона, украшенного цветами.

Собеседование

Зел просит персонажей представиться. Пройдитесь вокруг стола, давая каждому шанс представиться. Зел задает каждому персонажу один из следующих вопросов.

- «Какие ваши особые таланты?»
- «Что отличает вас от других в вашей профессии?»
- «Почему Плащи должны вас нанять?»
- «Расскажите о своем прошлом?»
- «Какое ваше самое большое достижение?»
- «К чему вы стремитесь?»

Зел записывает ответы персонажей. Когда каждый расскажет о себе, он повернется к персонажу, который дал лучший ответ, и спросит:

- «Что связывает вас с Культами Элементального Зла?»

Отыгрыш Зела Трегартена

Зел Трегартен занимается внутренними расследованиями Плащей, выкорчевывая коррупцию. Он загадочно ведет допрос. Он может молча смотреть на кандидата, прежде чем записать что-то в книгу, или загадочно двинуть бровью, перед тем как двинуться дальше.

Цитата: *«Я буду задавать вопросы».*

Загадочное письмо

Независимо от того, как игроки отвечают на его вопросы, Зел вытаскивает из складок своей мантии пергамент.

> Маг кивает на трибуны напротив. Во мраке ряд арбалетчиков наклоняется вперед с оружием, нацеленным на вас.
>
> «Сержант Калугин прикажет стрелять при первых признаках предательства. Тщательно продумайте ответ на мой следующий вопрос».
>
> Он дает вам окровавленный пергамент.
>
> «Почему ваши имена были найдены на теле культиста Элементального Зла?»

Выдайте персонажам **Раздаточный материал 1**. Плащи устроили собеседование, чтобы расспросить персонажей об этой бумаге. Прежде чем персонажи успевают ответить, Культ воющей ненависти делает свой ход.

Пьеса

Пьеса Шторм Сильверхэнд «Арфа в Сумерках» восхищала зрителей на протяжении веков. Её баллады повествуют о том, как богини-близнецы Селунэ и Шар сотворили мир и как их вражда породила солнце, луну и магию.

Вы можете создать атмосферу на протяжении всей беседы, описывая, что происходит на сцене. Возможно, менестрель, одетый солнцем, летает на тросах, или танцоры с огнём кружатся, как падающие звезды. Используйте моменты из пьесы для отражения хода беседы, и кульминация будет более запоминающийся.

Цитата: *«Какая горькая печаль сорвёт луну и сбросит сладкие алмазы с шеи ночи?»*

Убийство

Культ наносит внезапный удар, как только персонажи получают письмо. Скрытый под заклинанием *тьма* [darkness] культист Крылышко влетает в ложу, скручивает Зелу шею и сбегает, используя свои летающие ботинки. Атака завершается за один раунд неожиданности.

> Тьма окутывает вас. Вы слышите громкий стук и крики Зела Трегартана. Раздаётся звук, похожий на шелест механических крыльев, и голос Зела становится сдавленным. Крики прерываются, и что-то тяжёлое падает на скамьи.
>
> Тьма рассеивается. У ваших ног лежит мёртвый волшебник со сломанной шеей. Падая, он уронил жаровню, и теперь вверх по шторе поднимаются голодные языки пламени. Паника разлетается по театру, и арбалетчики напротив хватаются за оружие.
>
> «Они убили Плаща!» — кричит один из них. — «Убить их!» Град болтов врезается в дерево вокруг вас.

После нападения

Попросите игроков бросить инициативу. Перед тем, как они начнут свои ходы, попросите сделать проверку Мудрости (Внимательность), чтобы заметить следующие вещи:

- Сл 10: Из мантии Зела выпал пергамент. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 2** — отчёт об облаве на убежище культистов.
- Сл 15: Мерцающие звёзды на небе накрывает кругом тьмы, летящим по небу и направляющимся на север.

Городская Стража сперва стреляет, а потом задаёт вопросы. Если персонажи не будут действовать быстро, их застрелят!

Побег из театра

Дайте игрокам возможность продумать пробег с помощью карты театра. Городская Стража превосходит персонажей численно, но хаос вокруг даёт возможность легко ускользнуть.

- Шесть **стражей** [guard] находятся в ложах напротив, по двое в каждой. Их командир, Сержант Калугин, руководит ими из средней ложи.
- Ещё девять **стражей** поднимаются по лестнице позади персонажей.

Бросьте инициативу за каждую группу врагов. Две группы стражей должны действовать на разной инициативе.

Тактика

Стражи в ложах начинают стрелять из своих арбалетов, в то время как стражи на лестнице пытаются связать персонажей ближним боем. Из-за тусклого

света все сражающиеся, кроме тех, кто умеет видеть в темноте, получают помеху на броски атаки. Если персонажи остаются в ложе, свет от горящей шторы убирает этот эффект после первого раунда.

Сержант Калугин не участвует в этой схватке, отдавая приказы своим людям. Если вам нужно больше стражей, пусть они пройдут через задний вход театра. Дайте понять, что стража превосходит игроков численностью.

Особенности местности

Театр имеет следующие особенности

Жаровни. Жаровни излучают тусклый свет радиусом 10 футов. Давайте помеху на броски атаки которые делаются по целям в тусклом свете, кроме случаев когда атакующий видит в темноте. За пределами этого освещения, весь театр лежит во тьме.

Толпа. Паникующие свидетели считаются труднопроходимой местностью, при движении через них, а так же предоставляет укрытие на три четверти. Если персонажи прыгают в толпу, для них не составит большого труда скрыться.

Шторы и канаты. Персонажи могут соскользнуть вниз, преуспев в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 10.

Украшенный фургон. Ослы тянут фургон вокруг сцены. Угонщики должны преуспеть в проверке Ловкости со Сл 10, чтобы направить фургон со сцены. При провале фургон переворачивается, нанося всем пассажирам дробящий урон 1к8 и роняя их ничком.

Сцена. Сцена находится на высоте 5 футов относительно пола.

Ложи театра. Ложи находятся в 20 футах над полом. Существа внутри лож имеют укрытие наполовину против атак, совершаемых снаружи.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 стражей из лож и 5 с лестницы.
- **Слабая группа:** Уберите 1 стража из ложи и 3 с лестницы.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 стража в ложу и 3 на лестницу.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 3 стражей в ложи и 5 на лестницу.

Преследование убийцы

Некоторые персонажи могут быть способны догнать улетающего ассассина. Они могут бросится в погоню, используя Дикий облик или полёт, или послать фамильяра следовать за тенью. К несчастью для них, Крылышко знает, как избавиться от хвоста.

Скрытый заклинанием *тьма* убийца приземляется и использует *маску многих лиц*, маскируясь под прохожего. В этот момент его фамильяр, летучая мышь, улетает, унося тьму с собой. Когда летучая мышь улетает на безопасное расстояние, Крылышко отзывает как фамильяра, так и тьму.

Крылышко может менять обличье, что гарантирует успешность его побега. Преследование сферы тьмы не принесёт успеха. Когда она исчезает, позвольте любому преследующему персонажу найти камешек, который Крылышко зачаровал тьмой. Объясните, что это простой кусок красного гравия — вряд ли редкий и довольно обычный для этого района камень. Позже это может привести игроков к тайному входу к убежищу Крылышка (см. Место 6, ниже).

Награждение опытом

Если персонажи смогли сбежать из театра, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Кроме того, если персонажи смогли проследить за Крылышком и нашли камень, выдайте каждому персонажу ещё по 100 опыта.

Снаружи театра

Улицы за пределами театра заняты вечерними гуляками. Когда игроки убегают в город, прочитайте им следующее:

> Свистки Городской Стражи трелями разносятся в ночи. Откуда-то сзади слышны приказы сержанта Калугина перекрыть улицы. Вскоре по звукам, доносящимся с улиц и переулков, вы понимаете, что стражи перекрывают квартал.

Выдайте игрокам **Раздаточный материал 3** — карту квартала. Игроки были в городе и знают места, отмеченные на карте. Со стражей на улицах побег не будет лёгким. К счастью, все улики, которые помогут раскрыть загадку, могут быть найдены в квартале!

«Вестник Мулмастера»

Когда персонажи изучат карту, выдайте им **Раздаточный материал 4**. Это копия «Вестника Мулмастера», городского ежедневника.

> Со стены рядом свисает пергамент. Это «Вестник Мулмастера» — утренняя газета, которую раздают глашатаи. После сегодняшних событий заголовок газеты привлекает ваше внимание.

Газета содержит всё, что игрокам нужно знать для начала расследования. Если они не уверены куда идти, привлеките их внимание к ближайшему убежищу фракции (см. «Примечательные места» в части 2, ниже).

Часть 2: Расследование началось

Пока в районе объявлена тревога, персонажи должны найти улики, раскрыть преступление и восстановить свои добрые имена.

Руководство облавой

Сержант Калугин перекрыл все выходы из квартала и послал своих людей патрулировать улицы. Он вызвал подкрепления и получил поддержку армии, фактически введя в квартале военное положение.

Используйте карту квартала для управления охотой. Бросайте кубик для определения случайного патруля, когда персонажи попадают в новое место на карте. Если место имеет метку со щитом, добавьте к броску модификатор на щите.

Случайные патрули

1к20	Патруль
1	Патруль из **6 стражей** и **сержанта Калугина**
2–4	Патруль из **8 стражей**
5–10	Патруль из **4 стражей** с **2 мастиффами**
11+	Нет патруля

Отыгрыш сержанта Калугина

Сержант Калугин верит в строгое исполнение законов. Он остаётся беспристрастным, когда закон нарушается, и не проявляет снисходительности. Закон — его долг, но не радость, и он неуклонно приведёт его в исполнение.

Цитата: *«Мне нужно, чтобы район перекрыли сейчас же! Обыщите каждую лачугу и проверьте каждого прохожего. Я хочу, чтобы этих отбросов привели мне живыми или мёртвыми!»*

Столкновения с патрулями

Персонажи могут скрыться от патруля, преуспев в групповой проверке Ловкости (Скрытность). Прохожие на улице влияют на сложность этой проверки.

- Людно: Сл 10
- Тихо: Сл 15
- Пустынно: Сл 20

На улицах тихо вечером (с 9 вечера до полуночи) и ранним утром (с 6 до 8 утра). Днём на улицах людно, а ночью они пустынны.

Игроки могут сбежать от патруля, преуспев в групповой проверке Силы (Атлетика) со Сл 15. Если персонажи провалят эту проверку, стражи загоняют их в угол. Прислушивайтесь к игрокам, предлагающим умные решения для избежания патрулей. Дайте преимущество на броски или позвольте группе смыться без броска.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке столкновений с любыми патрулями стражей. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 стражей или 3 мастиффов.
- **Слабая группа:** Уберите 2 стражей или 2 мастиффов.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 стражей или 2 мастиффов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 5 стражей или 5 мастиффов.

Примечательные места

Следующие места могут помочь персонажам в их расследовании.

Фракционное убежище

Карта показывает местоположение пяти фракционных убежищ. Они отображают безопасные убежища, дома верных союзников или другие подобные места. Игроки могут посетить убежища, чтобы отдохнуть, спрятаться от патрулей или пополнить запасы. Вся группа может пользоваться убежищем, если хотя бы один из персонажей принадлежит к фракции.

Игроки в одной зоне с убежищем имеют преимущество на броски побега от патрулей. Убежища также предоставляют маскировку, которая даёт преимущество на броски для прокрадывания мимо патрулей.

Башни

Персонажи могут забраться на башни, для лучшего обзора. Каждая попытка забраться требует успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл 15 и позволяет персонажу следить за ближайшими патрулями. Если персонажи получают эту информацию, не бросайте на появление патруля на следующий переход.

Миссионеры Тиморы

В храме Тиморы есть кухня, помогающая больным и нуждающимся. Персонажи, ищущие убежища, получают доступ к любым опциям исцеления, доступным в больших храмах. Жрецы презирают Городскую Стражу и не сообщат о беглецах, сделавших пожертвование.

Дозорный пост

Стража тащит пленных на ближайший дозорный пост для допроса. 2к4 **стражей** [guard] дежурят на каждом посту в любое время. Между допросами беглецы делят камеру с карманниками, грабителями и пьяницами.

Сторожевые посты слабо защищены; на окнах в клетках установлены решётки на уровне водостока. Побег из тюрьмы не должен быть сложным, особенно если игроки действуют быстро.

«Помаши и подмигни»

Этот шумный танцевальный зал привлекает посетителей со всего города, и всегда заполнен. Плата за прикрытие составит 2 см. Игроки ищущие общую информацию о районе и его жителях могут найти её здесь.

Сделайте Мулмастер живым

Мулмастер — вечно занятой мегаполис с тысячами жителей. Используйте следующие события для добавления городу жизни во время приключения.

Уличные события

1к10	Событие
1	Головорезы делают ставки на собачьи бои на углу улицы.
2	Через толпу проходит слон во главе торгового каравана Дурпари.
3	Мимо проходит шествие фанатиков-бейнитов, хлещущих себя плетьми.
4	Толпа собирается вокруг объявления о розыске персонажей.
5	Акробаты собирают аплодисменты, пока карманник работает в толпе.
6	Кто-то опустошает ночной горшок из высокого окна над случайным персонажем.
7	Двое благородных сражаются на дуэли, за которой наблюдает третий.

1к10	Событие
8	Солдаты ведут предателя на виселицу и вешают перед толпой.
9	Дварф-пивовар подходит к бочонкам эля, предлагая бесплатно попробовать последнее варево.
10	Дворянин проезжает мимо на коне, презрительно глядя на простолюдинов.

Место 1: «Тайны Дрейквелла»

Зацепка в новостях приводит персонажей в волшебный магазинчик, которым заведует предатель Плащей.

> «Тайны Дрейквелла» приютились среди магазинчиков на аллее Огненных Шаров. На косом знаке изображён псевдодракон, обернувшийся вокруг шляпы волшебника. С витрин льётся свет ламп, но входная дверь свисает с петель.
>
> Городская Стража разместила у магазина пару стражей. Они стоят у крыльца, наблюдая, как голуби клюют мёртвого кота в переулке.

Верен Дрейквелл был низкоранговым Плащом и тайно служит Ян-Си-Бину. Он использует свой магазинчик, чтобы шпионить за Плащами для своего хозяина, из культа Воющей Ненависти. Удача изменила Дрейквеллу прошлой ночью, когда Плащи раскрыли его предательство и накрыли его магазин.

Подсказки и выводы

Здесь могут быть найдены следующие улики.

- Письмо, открывающее, что убийцы преследовали Дрейквелла. Человек-птица из гетто Жентов (Место 4) шпионил для этих убийц.
- Открытие тайной комнаты разоблачает Дрейквелла как культиста Ян-Си-Бина. Он использует магазин для шпионажа за Плащами.

Разобраться со Стражей

Двое **стражей** [guard] ждут снаружи, у главного входа, пока **плащ** [cloak] ищет улики. Используйте **Карту «Тайн Дрейквелла»**, чтобы набросать план этого места для своих игроков.

Есть множество путей пройти незамеченными: задний вход, окна наверху и даже дымоход. Когда вы внутри-любые шумы могут привлечь плаща. Стражи снаружи реагируют только на звуки боя или на зов плаща.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Замените плаща на 3 стражей.
- **Слабая группа:** Уберите 1 стража.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 стражей внутри.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 плаща.

1A: Магазин

«Тайны Дрейквелла» продают посохи, мантии и шляпы для городских магов.

> Магазин разрушен. Городская стража сорвали робы с манекенов и вывернули ящики с бумагами из стола. Мертвый волшебник лежит следи обломков, с арбалетным болтом в груди. Позади него высокое зеркало висит в центре стойки для посохов.

Магические курьёзы. Мелкие чудесные штучки можно найти в магазинчике Дрейквелла. Подробности приведены в разделе «Сокровища» ниже.

Волшебное зеркало. Всякий раз, когда кто-то встает перед зеркалом, вырезанное в рамке лицо громко комментирует его наряд («Боже, какие чудесные у вас ботинки!»). Это привлекает внимание Плаща наверху. Зеркало способно говорить, но интересуется только разговорами о моде.

Труп. Ключи от магазина лежат рядом с телом Дрейквелла. Игроки находят на кольце загадочный третий ключ, который не подходит ни к главной, ни к задней двери. Этот ключ открывает секретную дверь на складе(см. ниже). Культисты не разместили факелы по ту сторону баррикады.

1B: Склад

Дрейквелл часто исчезал в кладовой, чтобы дать своим клиентам возможность посплетничать.

> Банки с краской, вёдра и груды ткани заполняют эту узкую кладовую. Большой шкаф плотно упирается в одну из стен.

Платяной шкаф. В задней стенке шкафа находится маленькая замочная скважина. Плащи её не нашл, но её могут найти игроки, преуспев в проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 10. Если они попробуют третий ключ Дрейквелла, панель откроется, явив тайную комнату. Без ключа персонаж с воровскими инструментами может взломать замок, преуспев в проверке Ловкости со Сл 10.

Награждение опытом

Если персонажи нашли тайную комнату, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

1C: Тайная комната

Из этой комнаты Дрейквелл шпионил за своими клиентами.

> Гардероб открывает путь в тайную комнату. На стене напротив есть маленькое окошко, смотрящее в магазин. Кто-то приколол здесь пергамент с именами, датами и записями подслушанных разговоров. Зловещая статуя старика с тремя парами крыльев скрывается в нише в стене.

Игроки, которые были внутри магазина, могут понять, что это окошко находится за зеркалом.

Пергамент. В заметках указаны дюжины членов Плащей, распределенные по рангам. Дрейквелл особенно интересовался соперничеством и скандалами внутри Братства. В определенных руках эта бумага может быть очень опасной. Персонажи, которые отдадут эту её плащам в конце приключения получат дополнительный опыт.

Статуя. Статуя изображает Ян-Си-Бина, Принца Злых Воздушных Существ. Она распыляется от прикосновения не-злого существа, и из неё появляются три враждебных **пылевых мефита** [dust mephit]. Персонажи могут понять, что это статуя Ян-Си-Бина, с помощью успешной проверки Интеллекта (Религия или Магия) со Сл 15.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 пылевых мефитов.
- **Слабая группа:** Уберите 1 пылевого мефита.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 пылевого мефита.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 пылевых мефитов.

1D: Кабинет-спальня

Дрейквелл писал письмо своему повелителю из культа, когда пришла облава. Пергамент всё ещё лежит на его письменном столе.

> Полки по всему спальному кабинету заполнены старыми книгами. Кто-то недавно что-то прибивал, и на полу валяются оставшиеся гвозди. На письменном столе, освещённом мерцающей свечой, лежит недописанное письмо.

Когда игроки прибывают, Плащ обыскивает комнату в поисках улик. Игроки должны найти способ разобраться с ним, перед тем как продолжат расследование.

Недописанное письмо. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 5**, когда они начную изучать письмо. Это самая важная улика в этом месте, так что его нельзя пропустить.

Книга заклинаний. Дрейквелл спрятал свою книгу заклинаний под кроватью, в выемке за доской в полу. Она может быть найдена с помощью успешной проверки Интеллекта (Расследование) со Сл 15. Подробности можно найти в разделе «Сокровища».

Сокровища

Книга заклинаний Дрейквелла содержит следующие заклинания волшебника:

Заговоры: *волшебная рука* [mage hand], *свет* [light], *сообщение* [message]

1-й уровень: *обнаружение магии* [detect magic], *падение пёрышком* [feather fall], *прыжок* [jump], *усыпление* [sleep], *щит* [shield]

2-й уровень: *обнаружение мыслей* [detect thoughts], *поиск предмета* [locate object], *трюк с верёвкой* [rope trick]

3-й уровень: *восставший труп* [animate dead], *молния* [lightning bolt]

Также игроки могут найти в магазине следующие волшебные безделушки:

- Плащ, который не промокает под дождём (20 зм)
- Чернильница, которая никогда не высыхает (15 зм)
- Трубка, которая наполняется табаком по утрам (15 зм)
- Незатупляемое перо (10 зм)
- Пояс с самозастёгивающейся пряжкой (10 зм)
- Палочка, призывающая обычную жабу раз в день (15 зм)
- Кисть для макияжа, которой не требуется макияж (15 зм)

Место 2: Площадь Триглава

Вчера на Площади Триглава человек «с криком улетел в небо». Схожесть с убийством Зела Трегартена должна привлечь внимание игроков.

> Площадь Триглава широка ровно настолько, чтобы можно было повернуть телегу. С острых крыш стекает дождевая вода, а между окнами висят бельевые веревки. Из ближайшего слива бегут крысы.
>
> На углу магазина висит зелёный фонарь, освещающий площадь жутким светом. Надпись в огне гласит «Сокровища Радинки».

Нико Севек принадлежал к культу Воющей Ненависти. Владыки культа убили его здесь, средь бела дня, в процессе чистки культа. Для этого убийца поймал Севека с помощью лассо, поднял в воздух и сбросил тело на ближайшую крышу.

Подсказки и выводы

Следующие улики могут быть найдены здесь.

- Труп Севека лежит ненайденным на крышах домов. Судя по дублету, он стюард зора Дрежкова, местного дворянина (Место 5).
- Гадалка говорит, что кенку из гетта Жентов (Место 4) преследовал Севека.
- Кольцо, найденное в стоке, раскрывает Севека как служителя Ян-Си-Бина.

Поиски на площади

Бельевые верёвки. Верёвки идут с одной стороны площади в другую. Игроки, которые изучат крыши в этом месте, найдут тело Севека. Чтобы забраться на крышу, нужна успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 12.

Труп. Флюгер пронзил тело Севека, и вороны клюют его плоть. Падение на флюгер сломало ему шею и оторвало указательный палец правой руки. Персонаж может опознать знак зора Дрежкова на его дублете с помощью успешной проверки Интеллекта (История) со Сл 15. Большинство городских жителей знают зора и могут направить игроков в его особняк (Место 5). На теле Севека также находятся некоторые сокровища (см. ниже).

Сток. Игроки, которые исследуют сток, заметят внизу большую крысу. В зубах крыса держит оторванный человеческий палец с серебряным кольцом. Крыса быстро сбегает из поля зрения.

Сокровища

На теле Севека можно найти 5 пм и 30 зм. Также на цепочке он носил кварц стоимостью 20 зм.

Вход в сток

Канализация представляет собой небольшой полузатопленный сток с удушливым запахом мусора. Четыре местных **стаи крыс** [swarm of rats] нападают на всех, кто входит. Крысы разбегаются, если их количество уменьшится наполовину. Когда последний рой разбегается, они оставляют оторванный палец.

На кольце изображена печать дома зора Дрежкова: орла, держащего змею. На внутренней стороне есть гравировка: «В столпе ветра бушует вечная ярость». Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 12, опознают молитву Ян-Си-Бину.

Расспросить гадалку

Радинка — дамарская гадалка, мошенница, торгующая амулетами на удачу и любовными зельями. Она увидела убийство Севека из своего окна. Если спросить, она расскажет следующее:

Молодой человек переходил улицу и вдруг с криком взлетел в небо.

Было туманно, и Радинка не увидела, куда его унесло, но перед взлётом его как будто дернуло за шею.

За человеком следовал кенку, одетый в тряпьё. После взлета он в панике развернулся и убежал.

Как только она расскажет всё, что знает, она предложит погадать на своей колоде талис. За это она попросит с группы 5 см. Гадалка играет в опасную игру. До прибытия персонажей она подслушала, как Городская Стража обсуждала их преступления. Она собирается использовать эти знания, чтобы развести группу на деньги.

Чтение колоды талис

Вы можете погадать за столом по-настоящему. В колоде талис используются те же карты, что в *колоде многих вещей* [deck of many things], из приключения четвёртой редакции «Madness at Gardmore Abbey»[1]. Остальная колода талис разделена на четыре масти по 12 карт (камни, волны, ветры и огни). Для гадания Радинка использует только старшие арканы [Major Arcana] — карты без мастей.

Гадание

Если игроки принимают предложение, Радинка использует ловкость рук, чтобы карты легли следующим образом.

Прошлое — карта «Череп». Недавно произошла смерть. Это был человек в небе или кто-то ещё?

Настоящее — карта «Плут». Кто-то или что-то охотится за вами. Вам нужно быть осторожнее.

Испытание — карта «Рыцарь». Поскольку на столе лежит карта «Плут», это означает, что охотник — человек закона.

Будущее — карта «Башня». Недоброе предзнаменование!

Удача — Карта «Солнце». Всё поправится, если вы сделаете правильный выбор.

После гадания Радинка предлагает успокоить духов от имени персонажей. За эту услугу она просит 5 зм с каждого. Гадалка ясно дает понять, что отказ принесёт несчастье. Если персонажи не платят, Радинка ускользает при первой же возможности и сообщает о группе Городской Страже. Через несколько минут патруль из 6 **стражей** [guard] и 2 **мастиффов** [mastiff] врывается на площадь, пытаясь арестовать их.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 стражей или 3 мастиффов.
- **Слабая группа:** Уберите 2 стражей или 2 мастиффов.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 стражей или 2 мастиффов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 5 стражей или 5 мастиффов.

Награждение опытом

Если персонажи нашли труп Нико Севека и потерянный палец, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Место 3: Мастерская изобретателя

В «Вестнике» пишут, что местный изобретатель обещает раскрыть секрет полёта тем, кто поможет ему в мастерской.

> Халед бин Зафир живет в кривом особняке, что в переулке Холодной Гавани. Крыша его высокой мастерской покрыта флюгерами, а на одной стороне здания закреплена большая деревянная платформа. При вашем приближении грохочет гром, и небеса разверзаются.

Халед бин Зафир учился у гнома-изобретателя Надула ДаРони. Он не культист, но его исследования недавно спровоцировали столкновение с культом Воющей Ненависти. Кроме того, бин Зафир тоже стал подозреваемым в убийстве Зела Трегартена, и Городская Стража скоро начнёт облаву на его мастерскую.

Улики и выводы

Следующие улики могут быть найдены здесь.

- Изобретатель рассказывает, что местный дворянин, зор Дрежков, требовал у него отдать изобретение.
- Угрожающее письмо зора Дрежкова подтверждает что дворянин служит Ян-Си-Бину. Он обещает обрушить ад на изобретателя, если тот не подчинится.

Обе улики ведут к особняку зора Дрежкова (Место 5).

Разговор с изобретателем

Халед бин Зафир тревожно открывает дверь. Если он понимает, что персонажи не культисты, посланные убить его, он ведет их наверх, в мастерскую.

> Полуготовые устройства из дерева и парусины наполняют мастерскую изобретателя. По полу разбросана деревянная стружка, а стены покрыты рисунками со сложными схемами. Стеклянные двери ведут на платформу снаружи, где под тяжёлым брезентом лежит странная штуковина.

Изобретатель объясняет, что он в смертельной опасности и ему нужна помощь, чтобы спрятать изобретения в безопасное место. Он предлагает игрокам за помощь 100 зм. Сперва он не скажет, кто ему угрожает, но вскоре отступит, если игроки настоят на этом. Изобретатель раскрывает следующую информацию:

- Местный дворянин, зор Дрежков, ранее посещал мастерскую. Он проявлял огромный интерес к летающим машинам, но его истинный мотивы были более зловещими. За обедом зор пытался заманить Зафира в загадочную небесную секту. Изобретатель отказал, и зор ушел в гневе.
- Два дня спустя бин Зафир получил от зора письмо с угрозами, требующее от него пересмотреть своё решение. Это побудило его покинуть мастерскую.
- Выдайте игрокам **Раздаточный материал 6**. Игроки, преуспевшие в проверке Интеллекта (Религия) со Сл 12, заподозрят зора Дрежкова в том, что в письме он говорит о Ян-Си-Бине. Любой прохожий на улице может показать, где находится особняк зора Дрежкова (Место 5).

Отыгрыш Халеда бин Зафира

Халед бин Зафир — это эксцентричный захарский изобретатель, гений в своей области. Мудрецы узнают в нем автора монографии «Сборник гениальных идей». Сегодня обычная надменность бин Зафира сменилась глубоким страхом. Малейший звук заставляет его прыгать, и он не может перестать оборачиваться.

Цитата: *«Мулмастер не так сильно отличается от Джамлата, где я родился. Мальчиком я учился не переходить дорогу эмирам. Здесь почти то же самое».*

Облава Городской Стражи

Начинайте столкновение, как только игроки решат, что узнали у изобретателя всё, что нужно. Заметки из «Тайн Дрейквелла» (Место 1) связывали бин Зафира с культом, так что сержант здесь, чтобы его арестовать.

> Вы слышите громкий стук в дверь.
> «Открыть!» — звучит голос. — «Городская Стража!»

Бин Зафир предполагает, что зор Дрежков послал за ним. Пока стража ломится в дверь, изобретатель бежит вверх исполнить свой план. Он кричит игро-

1 Эти же 22 карты можно найти в описании *колоды многих вещей* в *Руководстве Мастера* пятой редакции. — *Прим. перев.*

кам, чтобы те отвлекли стражу и подготовили летающую машину!

Сделайте броски инициативы. Городская стража сломает дверь через 5 раундов. **Сержант Калугин** вбегает по лестнице с девятью **стражами** [guard].

- Для подготовки машины нужно шесть успешных проверок Интеллекта. Каждый раз, когда игрок получает на проверке результат ниже 10, требуется дополнительная проверка.
- Персонажи могут задержать стражу успешной проверкой Харизмы (Обман) со Сл 10. Каждая успешная проверка задерживает стражу на 1 раунд, до 5 дополнительных раундов.
- Изобретателю нужно 8 раундов, чтобы собрать свои планы. Если персонажи помогают, каждая успешная проверка Мудрости (Восприятие) со Сл 15 снижает это время на 1 раунд.

Если персонажи не успеют подготовить летающую машину вовремя, им придется сражаться с городской стражей!

Схема мастерской

Используйте **Карту мастерской изобретателя** для сражения в этом месте. Мастерская содержит следующие особенности.

Рабочие столы. Заполненные рабочие столы считаются труднопроходимой местностью. Изобретения связывают существ, попавших в них, делая их опутанными на 1 раунд.

Балкон. Балкон находится в 10 футах над полом.

Письмо с угрозами. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 6**, если персонажи еще не нашли его.

Взлётная площадка. Платформа находится в 40 футах над уровнем земли. Летающая машина стоит на платформе, под тяжелым брезентом.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 стражей и сержанта Калугина.
- **Слабая группа:** Уберите 4 стражей.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 мастиффов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 4 мастиффов.

К летающей машине!

У машины есть две пары огромных стрекозьих крыльев, привязанных к центральному колесу. Два оператора должны крутить педали, чтобы привести крылья в движение. До пяти дополнительных пассажиров могут разместиться в гондоле, когда машина в воздухе.

Летающая машина имеет скорость полёта 20 футов, но не может подняться более чем на 5 футов за ход. Она движется дважды в раунд, по одному разу в ход каждого оператора. Чтобы удержаться в воздухе, каждый оператор должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 10. Летающая машина глохнет, если любая из проверок проваливается, падая на 1к10 футов + 2 фута за каждого пассажира на борту. При двух последовательных провалах летающая машина закручивается, теряет управление и разбивается.

Платформа с которой стартуют персонажи, находится в 40 футах над землей. Для побега от Городской Стражи они должны отлететь на 80 футов и затем облететь здание высотой 30 футов. Это выведет их из поля зрения восьми **стражей** [guards], оставленных наблюдать за улицей. Если они разобьются, стражи зажмут их в угол, и они будут вынуждены сражаться. Сержант Калугин и его люди присоединятся к битве через 1к10+5 раундов.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 3 стражей.
- **Слабая группа:** Уберите 2 стражей.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 стражей.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 5 стражей.

Награждение опытом

Если персонажи помогли бин Зафиру с планом побега, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Сокровища

Если план изобретателя удаётся, он платит группе 100 зм, как и обещал. Он благодарит их за помощь и отправляется в укрытие. Независимо от того, как машина приземлилась, она разваливается на части, как только последний пассажир сходит на землю.

Часть 3. Узел затягивается...

Персонажи уже почти открыли истину о культистах. Новости об охоте распространяются и сержант Калугин бросает все силы на поиски. Начиная отсюда повысьте сложность избегания патрулей на 2.

Место 4: Гетто Жентов

Банда карманников-кенку работает шпионами для убийц. Когда игроки узнают о банде, они могут проследовать в Гетто Жентов.

> Гетто Жентов раскинулось на грязных улицах. Лачуги, как клещи, цепляются за магазины на главной улице, и из оживленных продуктовых лавок поднимается смрадный дым. Повсюду ходят простолюдины, одетые в чёрные робы.

Банда кенку гнездится в канализации под гетто. Крылышко обещал им дар полёта, мечту всех кенку, но они боятся, что он предаст их, как только закончит свою работу. Если персонажи будут вести беседу осторожно, кенку расскажут всё необходимое без кровопролития.

Жентское отродье!

Разрушение Жентильской твердыни привело к притоку жентских беженцев в Мулмастер. Им не были рады. В течение десятилетий женты жили в лагере за стенами, пока не подкупили достаточно Клинков, чтобы их впустили в город. Они лишены основных прав, и власти преследуют их при любой возможности. Подобные гетто существуют по всему городу.

Подсказки и выводы

Следующие улики могут быть найдены здесь:

- Кенку признается в шпионаже для убийцы культа по имени «Крылышко». Они знают, что Крылышко убивал цели по всему Мулмастеру.
- Крылышко дал лидеру Кенку список целей и местоположение их убежища, так что они знают, кто скрывался в тени.

Обе улики ведут к заброшенной мельнице (Место 6). Теперь персонажи должны сложить кусочки воедино и понять, что Крылышко убивал своих же культистов.

Убежище кенку

Чтобы найти убежище, персонажи могут расспросить жителей гетто или найти его сами. Персонажи, спрашивающие дорогу, должны преуспеть в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 10. Члены Жентарима по крайней мере с тремя очками славы могут совершить эту проверку с преимуществом. Самостоятельный поиск входа в канализацию кенку займет 1к4 часов.

> В конце аллеи находится ржавый канализационный люк. Над ним поднимается вонючий дым. Рядом с решеткой висит старое жестяное корыто.

Используйте для этой части приключения **карту убежища кенку**. Убежище защищают десять **кенку** [kenku]. Когда игроки прибывают, главарь проводит собрание банды с ещё восемью кенку в затонувшей часовне. Также здесь присутствует слепая нищенка. Кенку-дозорный прячется в куче мусора у входа в канализацию (см.ниже). То, как проходит встреча, зависит от подхода персонажей.

Переговоры с кенку

Кенку ожидают, что убийцы ударят в любую минуту. Большинство из них хотят сбежать, но главарь верит, что Крылышко будет честен, и пытается убедить остальных доверять ему. Когда игроки войдут в затопленную часовню, прочитайте следующее:

> Свет свечей пронзает мрак разрушенной часовни Маска. Оловянные вилки, кружки, напёрстки и другие безделушки висят на провисающем потолке. Гнездоподобные груды веток и папоротника врезаются в тёмные углы или наполовину скрыты во мраке колонн. Лестница, которая когда-то вела выше, уже давно рухнула. Единственный путь в часовню сейчас лежит через развалившуюся стену в канализации.

Если персонажи пришли с миром, кенку соглашаются на переговоры, но только при условии, что персонажи сдадут оружие. После разоружения главарь кенку выслушивает их. Его союзники целятся из луков в персонажей со всех сторон.

Если кенку обнаружат вторжение в тоннеле, они спрячутся по всей затопленной часовне. Совершите групповую проверку Ловкости (Скрытность) чтобы узнать, сколько кенку спряталось. Главарь остается на свету с девочкой-попрошайкой, пока его дружки готовятся атаковать из тени.

Кенку не доверяют незнакомцам, но они в отчаянии. Если персонажи предложат помочь, кенку предадут убийц, не задумываясь. Обещания убить Крылышко должно быть достаточно, чтобы получить расположение большинства из них, но главарь требует денег сверху. Кенку не боятся атаковать персонажей, если им угрожают.

Отыгрыш кенку

Кенку могут говорить только используя подражание. Они не имеют собственного языка, но могут имитировать звуки, которые слышали. Они могут повторять то, что Крылышко говорил им, или имитировать хлопанье крылатых сапог (которое персонажи распознают как то, что слышали в театре). Они также умело используют жесты и пантомиму.

Отыгрыш этой сцены может быть тяжёлым, так что используйте нищенку как переводчика, если нужно. Юную Зою, слепую с рождения, банда взяла под своё общее крыло. Она крепко предана главарю по имени Кланк — старой птице, потерявшей половину перьев с головы.

Цитата: *«Он обещал им полёт. Ты знаешь, что это значит для кенку?»*

Кенку раскрывают следующее:

- «Человек с небес» обещал кенку дар полёта в обмен на услуги. Их лидер, Крылышко, дал кенку список людей, за которыми нужно шпионить. Он сказал, что цели «подвели Принца Воздуха».
- Крылышко приказал кенку сообщать о каждом шаге целей. Используя кенку как разведчиков, его ассассины начали убивать свои цели.
- Кенку рассказали Крылышку о расследовании Плащей в «Тайнах Дрейквелла». Кенку следили за Плащом в Театре Звёзд и отчитались Крылышку, после чего тот убил его.

Главарь кенку отдаёт список целей персонажам: выдайте им **Раздаточный материал 7**. У персонажей теперь есть финальная улика — наводка на убежище Крылышка! Если персонажи будут действовать враждебно, они найдут список целей на теле главаря.

Особенности местности

Убежище содержит следующие особенности.

Потолок. Затонувшая часовня имеет 25 футов в высоту. Слив находится в 10 футах над ней.

Свет. Сотни свечей излучают яркий свет в часовне. В тоннеле канализации темно.

Дозорный. Дозорный скрывается в куче мусора в тоннеле. Чтобы его заметить, персонажи в тоннеле должны преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 18. Если дозорный замечает персонажей, он использует подражание, имитируя мяуканье кота, и предупреждает кенку в часовне. Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 14, понимают, что это имитация.

Гнёзда. Гнёзда кенку считаются труднопроходимой местностью. В каждом гнезде есть сокровище (см. ниже).

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 6 кенку.
- **Слабая группа:** Уберите 3 кенку.
- **Сильная группа:** Добавьте 2 кенку.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 4 кенку.

Прибытие убийц

Если персонажи провели успешные переговоры, то, когда персонажи узнают всё, что им нужно, появляется трио убийц. Не начинайте это столкновение, если персонажи сражались с кенку!

> Пламя свечей дёргается, и лёгкий ветерок проходит по часовне. Со стороны тоннеля вы слышите насмешливый хохот.

Крылышко послал трёх **убийц культа** [cult assassin] заткнуть кенку. У них есть приказ: убивать каждого, кто посмеет им противостоять. Они сражаются насмерть. Испуганные, кенку прячутся, не пытаясь помочь персонажам.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 убийц культа, но дайте оставшемуся убийце их хиты.
- **Слабая группа:** Уберите 1 убийцу культа.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 убийцу культа.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 убийц культа.

Это первое столкновение персонажей с ассассинами, так что играйте ими грязно! Даже в узком пространстве они используют свою скорость полёта для поиска укрытий и получения других преимуществ. Если игроки их победят, они смогут найти на их телах несколько *зелий полёта* (см. «Сокровища»).

Награждение опытом

Выдайте каждому персонажу по 100 опыта за успешные переговоры с кенку.

Сокровища

В гнёздах есть 100 зм драгоценными камнями.

Убийцы культа несут с собой *зелья полёта* [potion of flying] в количестве, равном количеству персонажей (по одному на каждого). Кроме того, персонажи могут найти один костюм полёта [wingwear]; все остальные уничтожаются в бою. В костюме остался один заряд.

Костюм полёта [Wingwear]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

На этой плотной форме вышиты символы воздуха и имеются кожаные полы, тянущиеся вдоль рук, талии и ног, превращающиеся в крылья для парения. У костюма есть максимум 3 заряда. Когда вы носите костюм, вы можете бонусным действием потратить 1 заряд чтобы получить скорость полета 30 фт. до приземления. В конце каждого хода высота вашего полета падает на 5 футов. Ваша высота мгновенно падает до 0 футов, если в ход вы не пролетели минимум 30 горизонтальных футов. Когда ваша высота падает до 0 футов, вы приземляетесь или падаете, и вам снова нужно потратить заряд, чтобы использовать костюм.

Костюм восстанавливает все потраченные заряды после того, как проведёт час в элементальном узле.

Место 5: Особняк Дрежкова

Персонажи раскрыли, что один из дворян Мулмастера — культист. Прибыв в его поместье, они понимают, что убийцы уже нанесли удар.

> Особняк зора Дрежкова охвачен пламенем. По всему кварталу звонят колокола, пока толпа зевак удивленно смотрит. Пламя, возвышаясь, отражает атаки пожарной бригады, ведущей безнадёжную битву в попытках спасти дом.

Зор сбежал на своей карете за несколько минут до удара убийц. В ярости они подожгли его дом. Теперь испуганный зор едет по району в безнадёжной попытке сбежать от своих братьев по культу.

Подсказки и выводы

Игроки могут получить следующую информацию, если перехватят карету зора Дрежкова.

- В ходе допроса зор рассказывает, что культ Воющей Ненависти послал в район Лунного моря группу убийц, чтобы наказать тех, кто подвёл их.
- Зор выяснил, что убежище ассассинов — заброшенная мельница (Место 6). Игроки также могут найти это место, идя по следу убийц.

Вопросы в толпе

Пламя не даёт персонажам попасть в поместье Дрежкова и найти там улики. Вопросы, задаваемые толпе, могут прояснить следующее:

- Огонь начался в результате поджога. Когда огонь разошелся, свидетель видел «людей в крылатых плащах», слетающих с крыши.
- Зор ускакал на своей карете прямо перед нападением. Говорят, карета ещё недалеко.
- Карета зора выделяется его гербовым знаком: орлом, схватившим змею.

Присутствие Городской Стражи означает, что персонажам нужно быть осторожными. В толпе легко спрятаться, но запросите групповую проверку Ловкости (Скрытность) со Сл 10, когда персонажи узнают всё, что им нужно. Если они провалят проверку, то патруль Городской Стражи узнает их и бросится в погоню.

Перехват кареты

Персонажи, ищущие карету, должны преуспеть в проверке Мудрости (Внимательность) или Харизмы (Убеждение) со Сл 12. Сделайте эту проверку групповой, засчитывая любой из этих навыков. Если проверка провалится, персонажи могут попробовать снова в соседней зоне на карте района. Если кто-либо заберётся на башню, он заметит карету сразу же.

Чёрный экипаж, запряженный четырьмя чёрными конями, стучит по камню мостовой. На карете изображён герб Дрежкова, но плотные шторы маскируют пассажиров. Два мрачных мечника сопровождают карету.

У двух **телохранителей** есть приказ от едущего в карете **зора Дрежкова**: сбивать всех, кто стоит на пути повозки. Кучер — **культист** [cultist] и с радостью отдаст свою жизнь за своего хозяина. Зор Дрежков не храбрец; он спрячется в укрытие, если начнётся бой.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 1 телохранителя.
- **Слабая группа:** Замените 1 телохранителя на 2 культистов.
- **Сильная группа:** Добавьте 4 культистов.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 1 телохранителя.

Допрос Дрежкова

Трусливый дворянин умоляет о милосердии, будучи загнанным в угол, обещая персонажам всё, чего они захотят, если они сохранят ему жизнь. Если его расспросить, он выдаст всё:

- Зор Дрежков возглавлял ячейку культа Воющей Ненависти. Ему приказали следить за сильными игроками в районе Лунного моря и распознавать среди них вероятных врагов.
- Если персонажи покажут Раздаточный материал 1, зор подтвердит, что Верен Дрейквелл записал персонажей во враги культа.
- Благодаря персонажам — или другим приключенцам — планы культа в районе Лунного моря пошли прахом. В назидание владыки культа послали отряд убийц, чтобы очистить культ от слабых. Ячейка зора Дрежкова была записана как идущая в расход.
- Ассасинов ведёт безумный культист по имени Крылышко. Он и его люди расположились в заброшенной мельнице неподалеку (Место 6).

Культ Воющей Ненависти пустил корни в местах по всему Фаэруну, но каждая ячейка действует независимо. Единственный контакт Дрежкова вне ячейки — дворянин в Глубоководье, с которым он переписывается голубиной почтой. Голуби зора сгорели в огне, так что у него больше нет способа связаться с начальством.

Зор знает, как Клинки поступают с культистами, и не хочет сдаваться властям. Если его отпустить, он сбежит из города. Дайте персонажам самим решить, как поступить с ним, но его роль в истории заканчивается здесь.

Отыгрыш зора Дрежкова

Зор Алексей Дрежков — опальный отпрыск когда-то великой торговой империи. Когда его партнёры отвернулись и предали его, зор пришел в культ Элементального Зла ради мести. Дрежков не молится о наступлении апокалипсиса; вместо этого он просит Ян-Си-Бина потопить корабли конкурентов. Чёрная метка сломила дворянина, и теперь он испуган.

Цитата: *«Я совершил ужасную ошибку, правда. Но молю, ради любви и сострадания, не дайте им забрать меня!»*

Слежка за каретой

Если персонажи просто следят за каретой, три **убийцы культа** [cult assassin] пытаются напасть на зора. Без предупреждения убийцы прилетают, используя свои костюмы, пугают лошадей и переворачивают карету. Когда та опрокидывается, они взмывают в воздух и начинают стрелять в Дрежкова и его телохранителей.

Убийцы культа переключаются на персонажей, если те решают помешать им. Если персонажи выживут, они смогут допросить зора Дрежкова, когда тот придёт в сознание.

Если персонажи выбрали вместо этого затаиться и наблюдать, они могут проследить за убийцами до их логова.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 убийц культа, но дайте оставшемуся убийце их хиты.
- **Слабая группа:** Уберите 1 убийцу культа.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 убийцу культа.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 убийц культа.

Награждение опытом

Если персонажи допросили зора Дрежкова, выдайте им по 100 опыта.

Сокровища

У Зора есть с собой шкатулка, содержащая драгоценные камни общей стоимостью 100 зм. Эта шкатулка — единственное, что он в спешке успел унести из поместья.

У убийц культа есть с собой *зелья полёта* [potion of flying], по одному на каждого персонажа в группе.

Кроме того, персонажи может забрать с убитых культистов один костюм полёта; остальные костюмы были уничтожены в бою. В костюме остался один заряд.

Костюм полёта [Wingwear]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

На этой плотной форме вышиты символы воздуха и имеются кожаные полы, тянущиеся вдоль рук, талии и ног, превращающиеся в крылья для парения. У костюма есть максимум 3 заряда. Когда вы носите костюм, вы можете бонусным действием потратить 1 заряд чтобы получить скорость полета 30 фт. до приземления. В конце каждого хода высота вашего полета падает на 5 футов. Ваша высота мгновенно падает до 0 футов, если в ход вы не пролетели минимум 30 горизонтальных футов. Когда ваша высота падает до 0 футов, вы приземляетесь или падаете, и вам снова нужно потратить заряд, чтобы использовать костюм.

Костюм восстанавливает все потраченные заряды после того, как проведёт час в элементальном узле.

Часть 4. Штурм мельницы

Все улики приводят героев к заброшенной мельнице в центре города. Район полностью перекрыт, и персонажи вплотную подобрались к тому, кто стоял за убийством Плаща.

Сержант Калугин созвал все силы и объявил комендантский час. Дайте помеху на все броски на патрули до конца приключения.

Место 6: Заброшенная мельница

Гильдия Каменщиков признала мельницу непригодной после того, как потолок обвалился и убил одного из мельников. Теперь Крылышко и его ассасины используют её как базу для своих операций в городе.

> Заброшенная мельница маячит впереди, и её потрепанные лопасти все еще скрипят на ветру. Крышу мельницы покрывают дыры, и летучие мыши кружат вокруг неё, как мухи над трупом. На входной двери висит цепь. Знак рядом гласит: «Опасно! Здание признано небезопасным Гильдией Каменщиков.»

Когда персонажи прибывают, **Крылышко** скрывается внутри с четырьмя из своих элитных **убийц культа**. Если на него напасть, Крылышко сжигает свои бумаги и сбегает на своих крылатых ботинках. Среди бумаг есть письмо, доказывающее невиновность персонажей.

Секретный тоннель

Мельник вырыл секретный тоннель, чтобы вывозить муку из мельницы в обход гильдейских налогов. Убийцы теперь используют этот тоннель, чтобы проникать в мельницу не вызывая подозрений.

Только персонажи, которые преследовали Крылышко раньше и нашли камешек с тьмой, могут найти тоннель. Эти персонажи находят похожие камни рядом с небольшим складом поблизости. Внутри персонажи находят мешочек с теми же камнями в углу, за которыми скрыт секретный тоннель. Те, кто идет через тоннель, появляются на первом этаже мельницы.

Вход на мельницу

Используйте карту мельницы для описания места. Мельница имеет 47 футов (14 м) в высоту, с лопастями по 30 футов (9 м) в длину. Главный вход ведёт на первый этаж (6A). Несколько разбитых окон ведут на второй этаж с жерновами (6B), в 20 футах (6 м) над уровнем земли. Дыры в крыше ведут на чердак (6C), в 35 футах (11 м) над уровнем земли.

По мельнице легко карабкаться: требуется успешная проверка Силы (Атлетика) со Сл 12. Персонажи также должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика или Скрытность) со Сл 15, иначе убийцы поймут что они здесь.

Выбивание главного входа возможно при успешной проверке Силы (Атлетики) со Сл 15, но предупреждает убийц. Персонаж с воровскими инструментами может открыть дверь успешной проверкой Ловкости со Сл 10. Открыв дверь, персонажи могут бесшумно убрать цепь, преуспев в проверке Ловкости (Скрытность) со Сл 10.

Особенности мельницы

Мельница имеет следующие особенности.

Освещение. Фонари излучают яркий свет на первом и втором этаже. Свечи излучают тусклый свет на третьем этаже.

Потолки. Высота потолка на первом этаже 20 футов, на втором 15 футов и на третьем 12 футов.

Руны ветра. Культисты наложили руны ветра в указанных на карте местах. Любое существо, наступившее на руну, должно совершить спасбросок Силы со Сл 15. При провале ветер подбрасывает их на 15 футов в воздух, нанося дробящий урон 2к10 от падения, после чего они падают ничком. Руны перезаряжаются к началу следующего раунда. Обнаружение рун требует успешной проверки Мудрости (Восприятие) со Сл 15.

Персонажи, которые знают, что делают руны, могут использовать их, чтобы подпрыгнуть на 15 футов в любом направлении как часть передвижения. Это требует успешной проверки Ловкости (Акробатика) со Сл 10; при провале ловушка действует как обычно. В бою культисты используют руны, чтобы взлетать в своих костюмах.

Награждение опытом

Выдайте персонажам по 100 опыта, если они помешают планам Крылышка.

Сокровища

Персонажи могут подобрать убитых культистов два костюма полёта; остальные уничтожаются в бою. В обоих осталось по одному заряду.

> **Костюм полёта [Wingwear]**
> *Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)*
>
> На этой плотной форме вышиты символы воздуха и имеются кожаные полы, тянущиеся вдоль рук, талии и ног, превращающиеся в крылья для парения. У костюма есть максимум 3 заряда. Когда вы носите костюм, вы можете бонусным действием потратить 1 заряд чтобы получить скорость полета 30 фт. до приземления. В конце каждого хода высота вашего полета падает на 5 футов. Ваша высота мгновенно падает до 0 футов, если в ход вы не пролетели минимум 30 горизонтальных футов. Когда ваша высота падает до 0 футов, вы приземляетесь или падаете, и вам снова нужно потратить заряд, чтобы использовать костюм.
>
> Костюм восстанавливает все потраченные заряды после того, как проведёт час в элементальном узле.

6A: Первый этаж

> Фонари освещают стены старой мельницы. Массивные мешки с мукой свисают с потолка, и лестница закручивается вдоль стены, останавливаясь на втором этаже. Со всех сторон стоят деревянные ящики с мукой. В середине этажа находится открытый люк.

На этом этаже **убийца культа** молится Ян-Си-Бину. Пока он молится, странный ветер обдувает его одежду. В случае боя ещё двое убийц культа прибегают сверху в третьем раунде.

Особенности

Мешки с мукой. Заплесневевшие мешки с мукой висят в 10 футах над полом. Если мешок получает урон, мука высыпается из него, накрывая каждого в 10 футах в конусе под ним и ослепляя всех на 1 раунд.

Тайный проход. Люк ведёт в секретный проход на склад. Когда персонажи прибывают, культисты не закрывают люк.

6B: Второй этаж

> По всему этажу развешены гамаки. Могучий деревянный вал проходит через потолок, приводя в движение пару жерновов в центре этажа. Окна разбиты, а потолок провалился с одной стороны. Лестница вьётся на этажи выше и ниже.

Двое **убийц культа** находятся на этом этаже. Один точит свое оружие, пока другой отдыхает в гамаке. Если здесь начинается бой, убийца культа этажом ниже прибывает в третьем раунде.

Особенности

Жернова. Персонажи, вставшие на жернова во время боя, должны совершить проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 10. При провале персонаж падает ничком.

6C: Третий этаж

> Огромный вал проходит через крышу мельницы. На стенах висят карты улиц, газеты и письма, слегка колыхаясь на ветру. На потолке висит стая летучих мышей висит, а в полу зияет большая дыра, открывающая вид на этаж ниже.

Крылышко обсуждает здесь свои планы с другим **убийцей культа**. **Летучая мышь, фамильяр** Крылышка, висит на ближайшей балке на потолке.

Если враги атакуют мельницу, Крылышко сжигает все бумаги и ставит убийцу охранять лестницу. Во время боя он насмехается над напавшими, но не вступает в бой, если его не загнать в угол.

Отыгрыш Крылышка

Крылышко — это безжалостный слуга Принца Злых Воздушных Существ. Он наслаждается, насмехаясь над врагами в процессе боя. Узнав персонажей из театра, он смеётся над тем, что их обвинили в убийстве.

В далеком Кара-Туре Крылышко был одним из лучших ниндзя-убийц сёгуна. Его стальная дисциплина сломалась, когда огромная птица рух проглотила его целиком, а затем умерла, заперев его в желудке. Пока зверь гнил вокруг него, Ян-Си-Бин предложил ему заключить пакт колдуна. В своём безумии Крылышко верит, что дух птицы рух следует за ним, продолжая свою охоту.

Цитата: *«Когда ваши головы будут насажены на пики у южной крепости, знайте, что это я, Крылышко, насадил их туда!»*

Сжигание планов

Сжигание бумаг займет у Крылышка 10 раундов. За это время он не попытается сбежать, пока не будет зажат. Однажды зажжённому пламени потребуется 10 раундов, чтобы повредить бумаги до состояния, в котором они будут бесполезны для фракций персонажей (см.ниже). Если персонажи не покидают здание, то письмо, доказывающее их невиновность, всегда должно избегать огня.

Особенности

Бумаги. Бумаги раскрывают культистов по всему Лунному морю: в них названы имена, места, известные союзники. Если игроки смогут спасти бумаги от пожара и передадут их в фракцию, они получат дополнительное очко славы в конце приключения. Одну и ту же информацию могут использовать на благо себе сразу несколько фракций.

Среди бумаг есть и письмо от Крылышка своим хозяевам. Выдайте игрокам **Раздаточный материал 8**, когда они найдут это письмо: его должно быть достаточно, чтобы доказать невиновность персонажей Городской Страже!

Дыры в полу. Персонажи, упавшие в дыру, падают на второй этаж, получая дробящий урон 11 (2к10), и падают ничком.

Награждение опытом

Если персонажи сохранили планы Крылышка, выдайте каждому по 100 опыта.

Сокровища

Убийцы культа имеют в общей сложности 150 зм камнями и монетами. Если у игроков не осталось *зелий полёта*, то у убийц культа есть по одному на персонажа. Сокровища Крылышка подробно описаны в разделе «Воздушная погоня» ниже.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите 2 убийц культа.
- **Слабая группа:** Уберите 1 убийцу культа.
- **Сильная группа:** Добавьте 1 убийцу культа.
- **Очень сильная группа:** Добавьте 2 убийц культа.

Воздушная погоня

Если Крылышко сбегает с мельницы, персонажи могут преследовать его над крышами.

> Убийца прыгает в одну из дыр в стене. Механические крылья на его сапогах яростно шелестят, и он улетает в небо.

Крылатые сапоги Крылышка дают ему скорость полета 30 футов. Персонажи могут преследовать его, используя магию, *зелья полёта* или летающих скакунов. Не беспокойтесь если персонажи не смогли поймать его; убийца может вернуться позже в этом же сезоне!

Правила погони

Крылышко пользуется преимуществами города, паря между крышами и спускаясь в аллеи в попытке сбросить хвост. Строгое следование правилам движения не сделает эту погоню интересной. Используйте следующие инструкции для описания действия:

- Измеряйте дистанцию между Крылышком и каждым преследователем в 5 шагах: Вплотную, Рядом, Средне, Далеко и На грани.
- Все участники погони должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 10 в конце хода, чтобы не отбиться от погони.
- Преследователи двигаются на один шаг назад на проваленной проверке и теряют Крылышко из виду, если проваливают проверку на дистанции На грани. Если Крылышко провалит эту проверку, все преследователи станут на один шаг ближе.
- При успехе в 15 или выше преследователь приближается на один шаг вперед. Если Крылышко выбросит 15 и больше, все преследователи сдвинутся на шаг назад.
- Каждый участник может тратить действие в свой ход на атаку или накладывание заклинания, но это будет считаться за провал проверки Ловкости.
- Каждый участник погони совершает бросок по таблице осложнений в конце своего хода. Осложнение влияет на следующего участника в порядке инициативы, а не бросавшего. Каждый участник может потратить вдохновение, чтобы избежать этого результата.

Используйте здравый смысл, если вам нужно изменить эти правила. Например, персонаж с высокой скоростью полёта может при хорошем броске продвинуться на два шага вместо одного.

Погоня завершается, когда персонажи настигают Крылышко или когда больше некому его преследовать.

Осложнения в погоне

1к10	Событие
1	Вы врезаетесь в стену! Получите дробящий урон 5 (1к10) и сдвиньтесь на 2 шага назад в погоне.
2	Вы пролетаете через окно! Вы должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, чтобы пробиться на другую сторону. При провале получите рубящий урон 5 (1к10) и сдвиньтесь на 2 шага назад в погоне.
3	В воздух взлетает стая птиц. Вы должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 15, чтобы избежать их. При провале сдвиньтесь на 1 шаг назад.
4	Приходится делать опасный манёвр, чтобы не разбиться! Вы должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 12. При провале получите дробящий урон 5 (1к10) и сдвиньтесь на 1 шаг назад в погоне.
5	Из трубы впереди поднимается дым. Вы должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12. При провале вы становитесь ослеплены на 1 раунд.
6	**Страж** [guard] на улице стреляет в вас из арбалета!
7	На верёвках перед вами висит бельё. Совершите проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 15, чтобы увернуться. При провале вы получаете помеху на все проверки на следующий раунд, стряхивая бельё.
8	Шанс срезать! Совершите проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 15 и при успехе продвиньтесь на 1 шаг вперед в погоне. При провале сдвиньтесь на 1 шаг назад.
9	Вы потеряли его из виду! Совершите проверку Мудрости (Восприятие) со Сл 15. При провале получите помеху на свой следующий бросок.
10	Внезапный порыв ветра! Совершите спасбросок Телосложения со Сл 10 и при успехе продвиньтесь на 1 шаг вперёд в погоне. При провале сдвиньтесь на 1 шаг назад.
11–20	Без осложнений

Сокровища

Персонажи, победившие Крылышко, могут забрать его *крылатые сапоги* (см. «Награды»). В карманах на его поясе лежат 50 зм.

Настройка сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не суммируются.

- **Очень слабая группа:** Уберите у Крылышка ячейки 3 уровня и снизьте хиты на 50%.
- **Слабая группа:** Уберите у Крылышка ячейки 3 уровня.
- **Сильная группа:** У Крылышка максимум хитов.
- **Очень сильная группа:** У Крылышка 25% хитов сверх максимума.

Заключение

Битва у мельницы привлекла внимание стражи по всему кварталу, включая сержанта Калугина, если он ещё жив. Плащи вмиг прибывают в сопровождении членов Солдатской Братии.

Письмо Крылышка, если оно найдено, должно доказать невиновность персонажей. Когда Плащ читает его, все обвинения снимаются. Более того, письмо описывает их как героев города — заслуженная честь после такого приключения!

Награждение опытом

Если персонажи сдали записи Дрейквелла Плащам, выдайте каждому по 100 опыта. Кроме того, за завершение приключения выдайте каждому по 200 опыта.

Награды

Эта информация устарела в новых сезонах.

Убедитесь, что игроки записали свои награды в журналах приключений. Предоставьте ваше имя и DCI номер (если это возможно), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь боевой опыт, полученный от побеждённых врагов и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. Для не боевого опыта, награды перечислены для отдельных персонажей. Небоевой опыт также выдается каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Имя противника	Опыт за противника
Страж [Guard]	25
Сержант Калугин [Sergeant Kalugin]	450
Мастифф [Mastiff]	25
Плащ Мулмастера [Cloak of Mulmaster]	450
Пылевой мефит [Dust mephit]	100
Стая крыс [Swarm of rats]	50
Кенку [Kenku]	50
Убийца культа [Cult assassin]	200
Телохранитель [Bodyguard]	450
Культист [Cultist]	25
Зор Дрежков [Zor Drejkov]	25
Крылышко [Little Wing]	700
Летучая мышь [Bat]	10

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Сбежать из театра	100
Найти камень с *тьмой*	100
Найти тайную комнату Дрейквелла	100
Найти труп и палец Нико Севека	100
Помочь бин Зафиру сбежать	100
Мирно договорится с кенку	100
Допросить зора Дрежкова	100
Сохранить записи Крылышка	100
Отдать записи Дрейквелла Плащам	100
Доказать свою невиновность Плащам	200

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **900 опыта.**

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа принимавшего участие в этом приключении — **1200 опыта.**

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища, разделенные среди их группы. Персонажам следует делить сокровища поровну когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов - это цена продажи, а не покупки.

Расходуемые магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересованно в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы делятся по системе. Смотрите врезку, если в приключении можно получить перманентные магические предметы.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Волшебная мелочь из «Тайн Дрейквелла»	100
Деньги Нико Севека	100
Плата Халеда бин Зафира	100
Сокровища в убежище кенку	100
Шкатулка Дрежкова	100
Сокровища на заброшенной мельнице	150
Сокровища на теле Крылышка	50

Зелье полёта [potion of flying]

Зелье, очень редкое

Выпив это зелье, вы на 1 час получаете скорость полёта, равную вашей скорости ходьбы, и можете парить. Если вы находитесь в воздухе, когда зелье теряет силу, вы падаете, если не обладаете другими средствами, позволяющими оставаться в полёте. Прозрачная жидкость этого зелья парит у горлышка пузырька, и в ней плавают молочно-белые примеси.

Крылатые сапоги [winged boots]

Чудесный предмет, необычный (требуется настройка)

Пока вы носите эти сапоги, вы обладаете скоростью полёта, равной вашей скорости ходьбы. С помощью сапогов вы можете лететь до 4 часов, зараз или по частям, но каждое использование считается как минимум за 1 минуту. Если вы летите, когда 4 часа заканчиваются, вы спускаетесь со скоростью 30 футов в раунд, пока не приземлитесь.

Сапоги восстанавливают 2 часа полёта за каждые 12 часов, пока не используются.

Распределение постоянных магических предметов

Лига Искателей Приключений D&D имеет систему определения того, кому достаются перманентные магические предметы в конце сессии. Все журналы приключений персонажей содержат столбик для того, чтобы вписывать в него перманентные магические предметы для простоты подсчёта.

- Если все игроки за столом согласны с тем, что один из персонажей будет владеть перманентным магическим предметом, то этот персонаж получает предмет.
- В случае, если более одного персонажа желают получить такой магический предмет, его получает персонаж с наименьшим количеством перманентных магических вещей. Если общее количество перманентных магических предметов равно у всех претендующих персонажей, то владельца предмета определяет Мастер случайным образом.

Время простоя

Каждый персонаж получает **десять дней простоя** по завершении этого приключения.

Слава

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Дополнительное задание фракции: захватить планы культистов. Если персонажи захватили планы культистов из Места 6, каждый персонаж получает по **одному дополнительному очку славы** от своей фракции.

Награда Мастера

Вы получаете **200 опыта, 100 зм и десять дней простоя** за проведение этого приключения.

Приложение: Характеристики чудовищ/НИП

Страж [guard]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кольчужная рубаха, щит)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки любой один язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1), или колющий урон 5 (1к8 + 1), если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Сержант Калугин [Sergeant Kalugin]

Средний гуманоид (человек), законно-нейтральный

Класс Доспеха 15 (кираса)
Хиты 52 (8к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+2)

Спасброски Сил +4, Лов +3, Мдр +4
Навыки Атлетика +4, Запугивание +4
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Сержант Калугин совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).

Реакции

Парирование. Сержант Калугин добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого он должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

Мастифф [mastiff]

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (–4)	12 (+1)	7 (–2)

Навыки Восприятие +3
Чувства пассивное Восприятие 13
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Мастифф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Плащ Мулмастера [Cloak of Mulmaster]

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 12 (15 с *доспехами мага [mage armor]*)
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +5, Мдр +3
Навыки История +6, Магия +6
Чувства пассивное Восприятие 11
Языки любые четыре языка
Опасность 2 (450 опыта)

Использование заклинаний. Плащ Мулмастера является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Заговоры (неограниченно): *огненный снаряд [fire bolt], свет [light], фокусы [prestidigitation]*
1 уровень (4 ячейки): *волшебная стрела [magic missile], доспехи мага [mage armor], обнаружение магии [detect magic], щит [shield]*
2 уровень (3 ячейки): *Мельфова кислотная стрела [Melf's acid arrow], пылающий шар [flaming sphere]*
3 уровень (2 ячейки): *мерцание [blink], огненный шар [fireball]*

Действия

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к4 + 2).

Пылевой мефит [dust mephit]

Маленький элементаль, нейтрально-злой

Класс Доспеха 12
Хиты 17 (5к6)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
5 (–3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (–1)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2, Скрытность +4
Уязвимость к урону огонь
Иммунитет к урону яд
Иммунитет к состояниям отравление
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 12
Языки Ауран, Терран
Опасность 1/2 (100 опыта)

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он разлетается во все стороны пылью. Все существа в пределах 5 футов от него должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Ослеплённое существо может повторять спасбросок в каждом своём ходу, оканчивая эффект на себе при успехе.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать *усыпление* [sleep], не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой является Харизма.

Действия

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к4 + 2).

Ослепляющее дыхание (перезарядка 6). Мефит выдыхает ослепляющую пыль 15-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе станут ослеплёнными на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

Стая крыс [swarm of rats]

Средний рой Крохотных зверей, без мировоззрения

Класс Доспеха 10
Хиты 24 (7к8 – 7)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Сопротивление к урону дробящий, колющий, рубящий
Иммунитет к состоянию захват, испуг, окаменение, опутанность, очарование, ошеломление, паралич, сбивание с ног
Чувства тёмное зрение 30 фт., пассивное Восприятие 10
Языки —
Опасность 1/4 (50 опыта)

Тонкий нюх. Рой совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на обоняние.

Рой. Рой может занимать пространство другого существа, и наоборот, и рой может перемещаться через любой проход, достаточный для Крохотных крыс. Рой не может восстанавливать хиты и получать временные хиты.

Действия

Укусы. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 0 фт., одна цель в пространстве роя. *Попадание:* колющий урон 7 (2к6), или колющий урон 3 (1к6), если у роя половина хитов или меньше.

Кенку [kenku]

Средний гуманоид (кенку), хаотично-нейтральный

Класс Доспеха 13
Хиты 13 (3к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Навыки Восприятие +2, Обман +4, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 12
Языки понимает Ауран и Общий, но говорит только с помощью особенности Подражание
Опасность 1/4 (50 опыта)

Мастер устраивать засады. В первом раунде сражения кенку совершает с преимуществом броски атаки по всем существам, которых он застал врасплох.

Подражание. Кенку может подражать любым звукам, которые он уже слышал, включая голоса. Существо, слышащее эти звуки, может понять, что это подражание, если совершит успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 14.

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Короткий лук. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Убийца культа [cult assassin]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (клёпаный кожаный доспех)
Хиты 32 (6к8 + 5)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Навыки Восприятие +6, Скрытность +5
Чувства пассивное Восприятие 16
Языки Ауран, Общий
Опасность 1 (200 опыта)

Костюм полёта. Убийца культа имеет скорость полёта 30 фт., когда использует костюм полёта.

Тёмная преданность. Убийца культа совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Скрытая атака (1/ход). Убийца культа причиняет дополнительный урон 7 (2к6), если попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом к броску атаки, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника убийцы, и убийца совершал бросок атаки без помехи.

Действия

Мультиатака. Убийца культа совершает две рукопашные атаки.

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 3).

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Телохранитель [bodyguard]

Средний гуманоид (человек), нейтральный

Класс Доспеха 15 (клёпаный кожаный доспех)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2
Навыки Атлетика +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Телохранитель совершает две рукопашные атаки, либо две дальнобойные атаки, если вооружён обоими ручными арбалетами.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3).

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Реакции

Парирование. Телохранитель добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого телохранитель должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

Культист [cultust]

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Обман +2, Религия +2
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Культист совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Зор Дрежков [Zor Drejkov]

Средний гуманоид (человек), нейтрально-злой

Класс Доспеха 15 (кираса)
Хиты 9 (2к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Навыки Восприятие +5, Обман +5, Проницательность +4
Чувства пассивное Восприятие 10
Языки Ауран, Общий
Опасность 1/8 (25 опыта)

Тёмная преданность. Зор Дрежков совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).

Реакции

Парирование. Зор Дрежков добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого он должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

Крылышко [Little Wing]

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Доспеха 15 (клёпаный кожаный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Спасброски Лов +5, Мдр +4
Навыки Восприятие +4, Обман +4, Религия +2, Скрытность +5
Чувства дьявольское зрение 120 фт., пассивное Восприятие 14
Языки Ауран, Общий
Опасность 3 (700 опыта)

Тёмная преданность. Крылышко совершает с преимуществом спасброски от испуга и очарования.

Дьявольское зрение. Крылышко может видеть в темноте, как магической, так и немагической, в пределах 120 фт.

Маска многих лиц. Крылышко может накладывать заклинание *маскировка [disguise self]* неограниченно, не тратя ячеек заклинаний.

Особое снаряжение (крылатые сапоги). Эти сапоги можно использовать для полёта в течение 4 часов — либо подряд, либо за нескольких коротких полётов, каждый из которых длится минимум 1 минуту.

Использование заклинаний. Крылышко является заклинателем 5 уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него есть 2 ячейки заклинаний, которые он может использовать для накладывания следующих заклинаний:

Заговоры (неограниченно): *дружба [friends], защита от оружия [blade ward], мистический заряд [eldritch blast]*
1 уровень: *ведьмин снаряд [witch bolt], очарование личности [charm person], сглаз [hex]*
2 уровень: *облако кинжалов [cloud of daggers], тьма [darkness]*
3 уровень: *прикосновение вампира [vampiric touch]*

Действия

Короткий меч. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к6 + 3).

Лёгкий арбалет. Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 7 (1к8 + 3).

Летучая мышь [bat]

Крохотный зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 12
Хиты 1 (1к4 – 1)
Скорость 5 фт., летая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
2 (–4)	15 (+2)	8 (–1)	2 (–4)	12 (+1)	4 (–3)

Чувства слепое зрение 60 фт., пассивное Восприятие 11
Языки —
Опасность 0 (10 опыта)

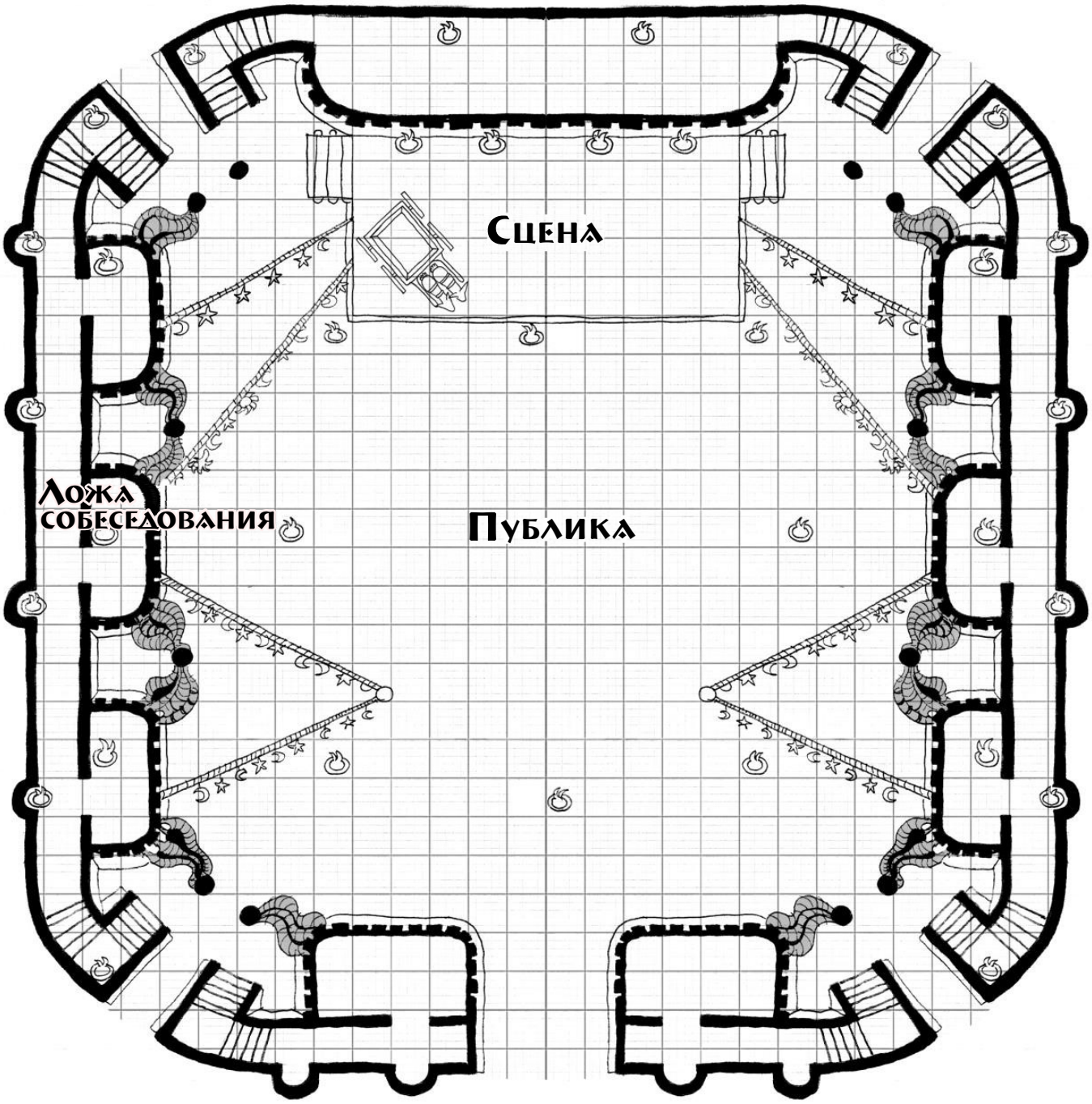
Эхолокация. Летучая мышь не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Острый слух. Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 1.

Театр Звёзд



10 20
Футов

:Жаровня :Штора :Верёвка

:Праздничный фургон

Места приключения

1: «Тайны Дрейквелла»
2: Площадь Триглава
3: Мастерская изобретателя
4: Гетто Жентов
5: Поместье Дрежкова
6: Заброшенная мельница

Патрули Стражи

1 – СДЕЛАЙТЕ ПРОВЕРКУ НА СЛУЧАЙНЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ ПРИ ПЕРЕХОДЕ В НОВОЕ МЕСТО НА КАРТЕ

2 – ГРУППОВАЯ ПРОВЕРКА ЛОВКОСТИ (СКРЫТНОСТЬ) ДЛЯ ИЗБЕЖАНИЯ ПАТРУЛЯ

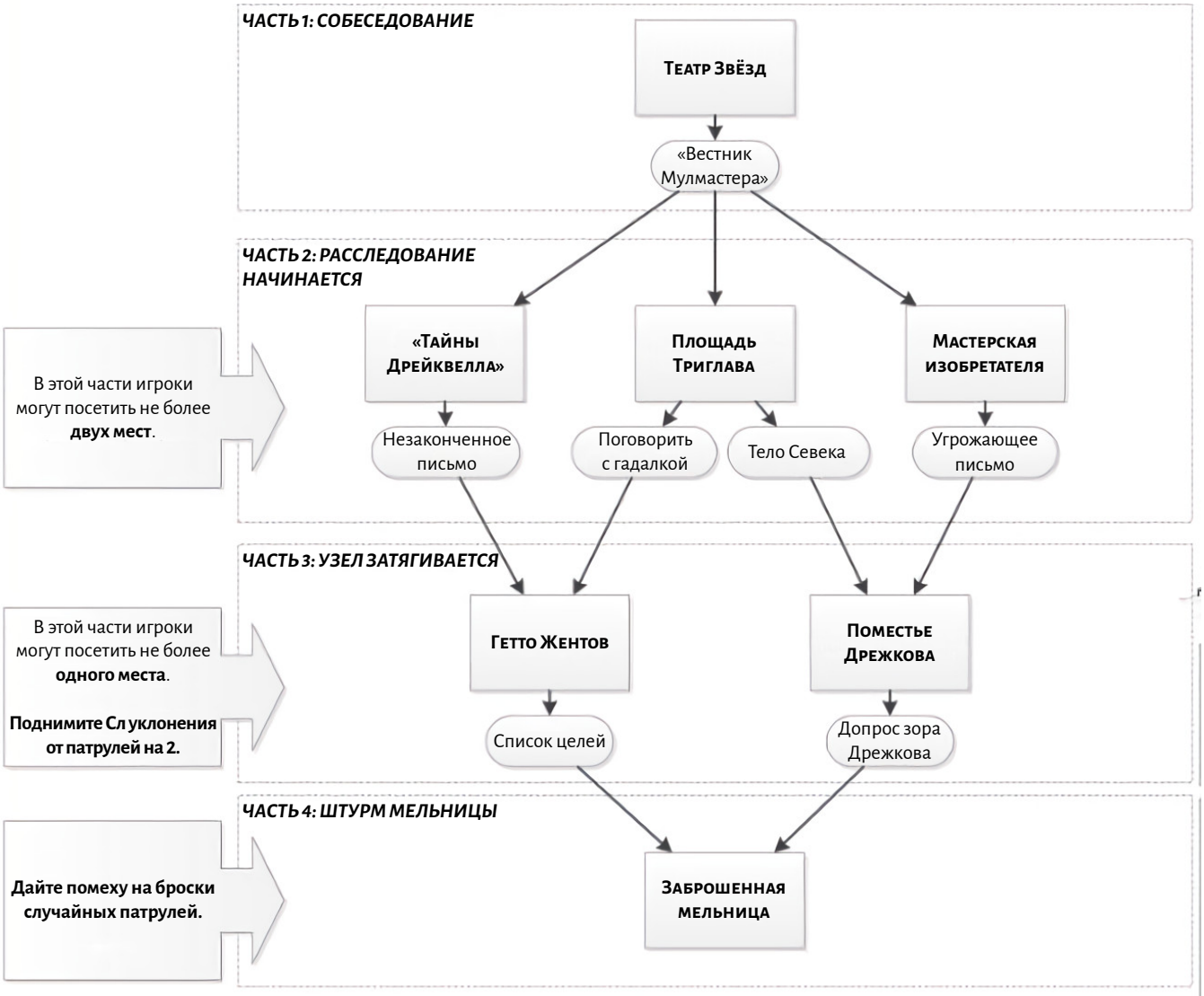
3 – ГРУППОВАЯ ПРОВЕРКА СИЛЫ (АТЛЕТИКА) СО СЛ 15, ЧТОБЫ СБЕЖАТЬ

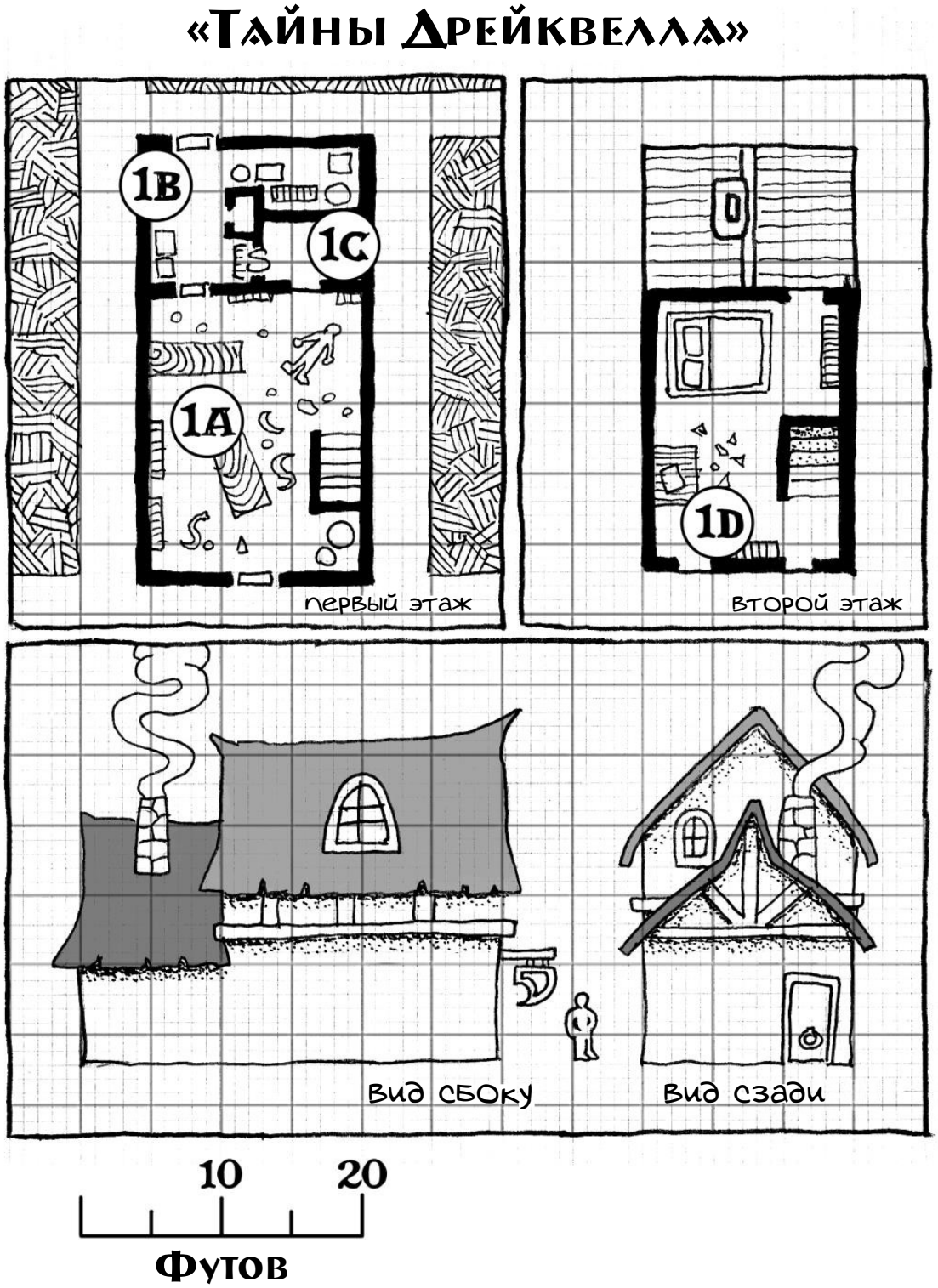
1к20	Патруль
1	**6 стражей** и **сержант Калугин**
2-4	**8 стражей**
5-10	**4 стража** и **2 мастиффа**
11+	нет патруля

(ДОБАВЛЯЙТЕ К БРОСКУ МОДИФИКАТОР НА ЗНАЧКАХ ЩИТА)

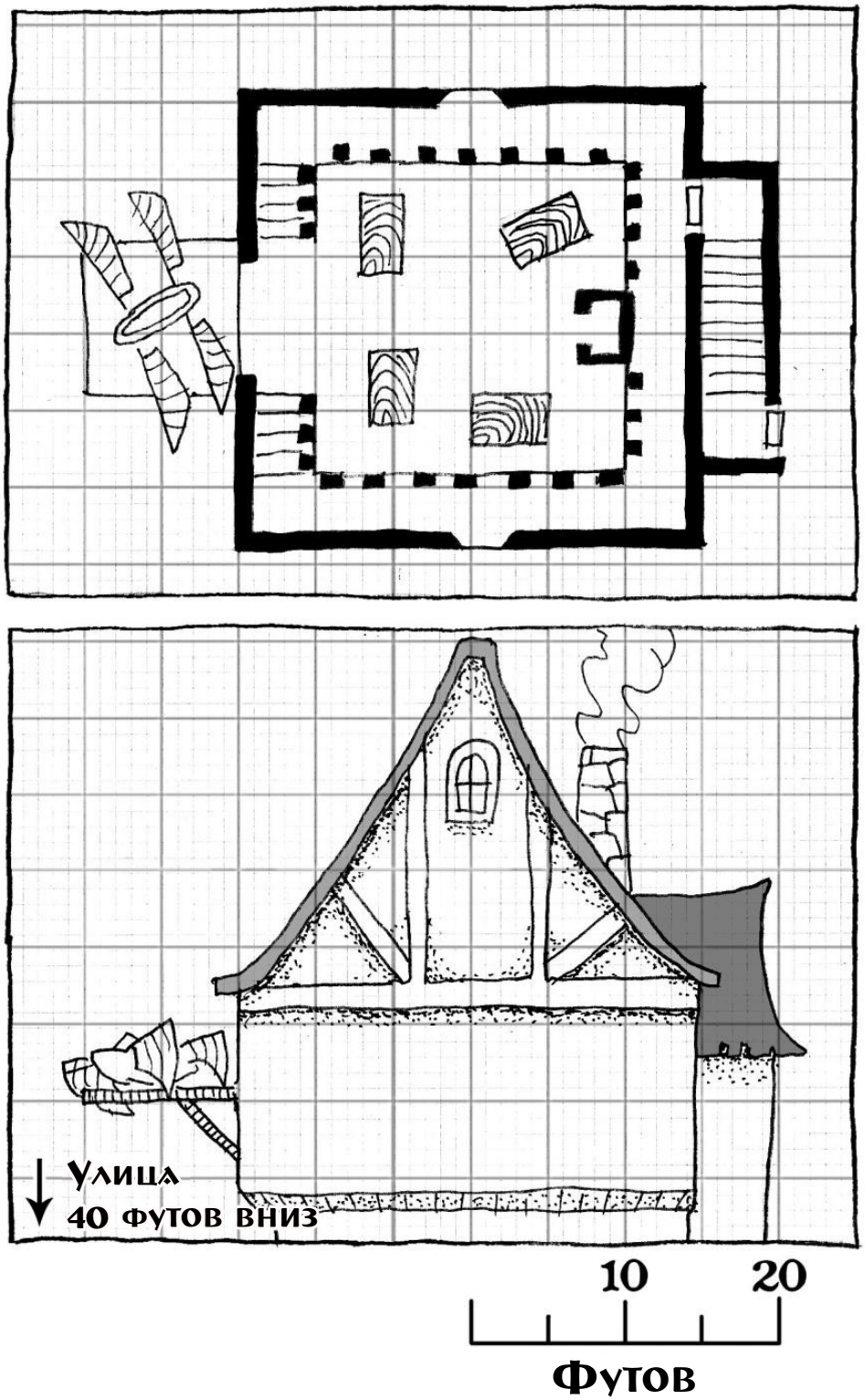
Заполненность улиц	Сл
Людно (8 утра – 9 вечера)	10
Тихо (9–12 ночи / 6–8 утра)	15
Пустынно (12 ночи – 6 утра)	20

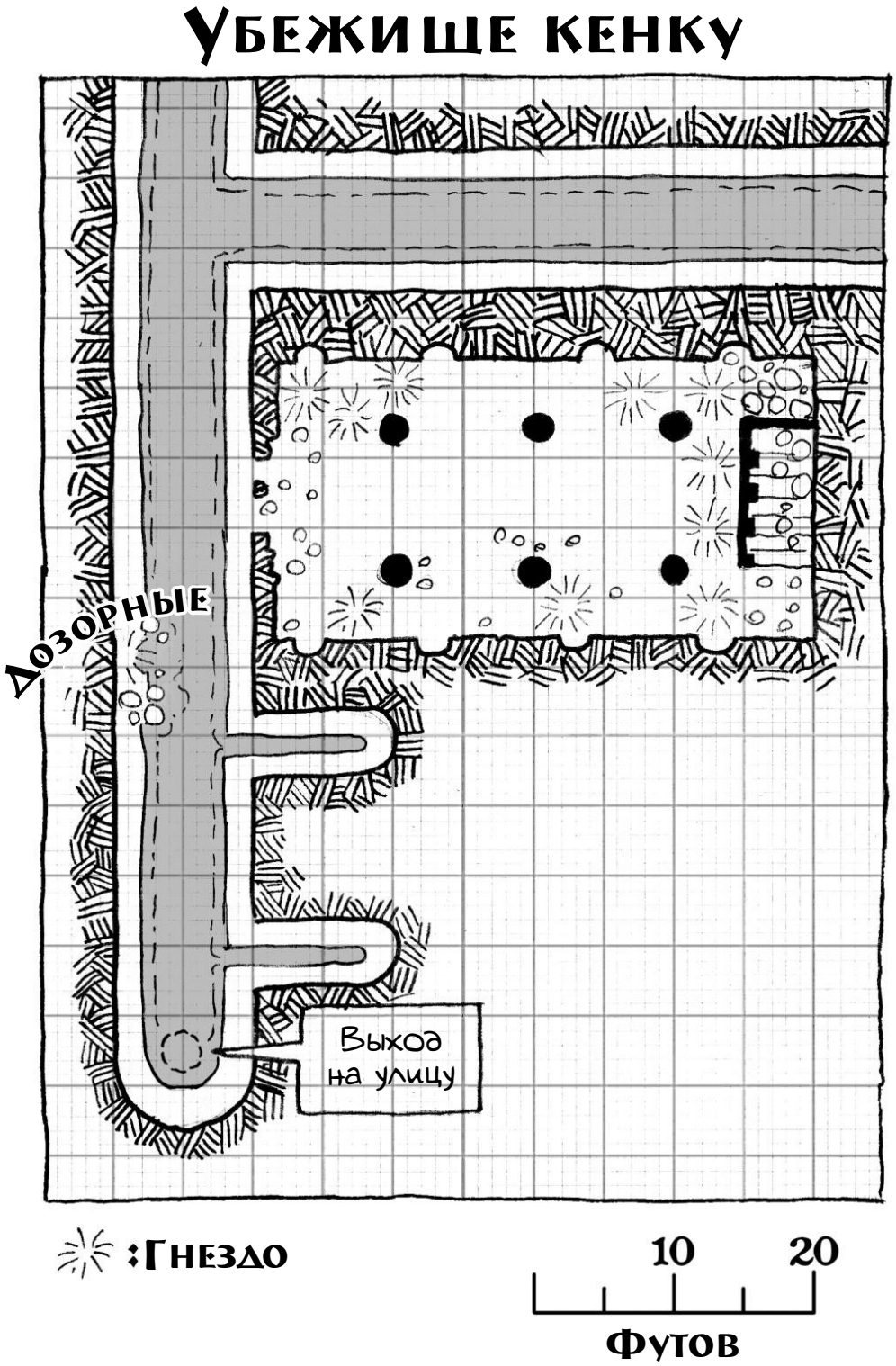
Дерево улик


ЧАСТЬ 1: СОБЕСЕДОВАНИЕ
Театр Звёзд
«Вестник Мулмастера»
ЧАСТЬ 2: РАССЛЕДОВАНИЕ НАЧИНАЕТСЯ
«Тайны Дрейквелла»
Площадь Триглава
Мастерская изобретателя
Незаконченное письмо
Поговорить с гадалкой
Тело Севека
Угрожающее письмо
В этой части игроки могут посетить не более двух мест.
ЧАСТЬ 3: УЗЕЛ ЗАТЯГИВАЕТСЯ
Гетто Жентов
Поместье Дрежкова
Список целей
Допрос зора Дрежкова
В этой части игроки могут посетить не более одного места.
Поднимите Сл уклонения от патрулей на 2.
ЧАСТЬ 4: ШТУРМ МЕЛЬНИЦЫ
Заброшенная мельница
Дайте помеху на броски случайных патрулей.
ОРИЕНТИРУЙТЕСЬ НА 1 ЧАС НА КАЖДУЮ ЧАСТЬ

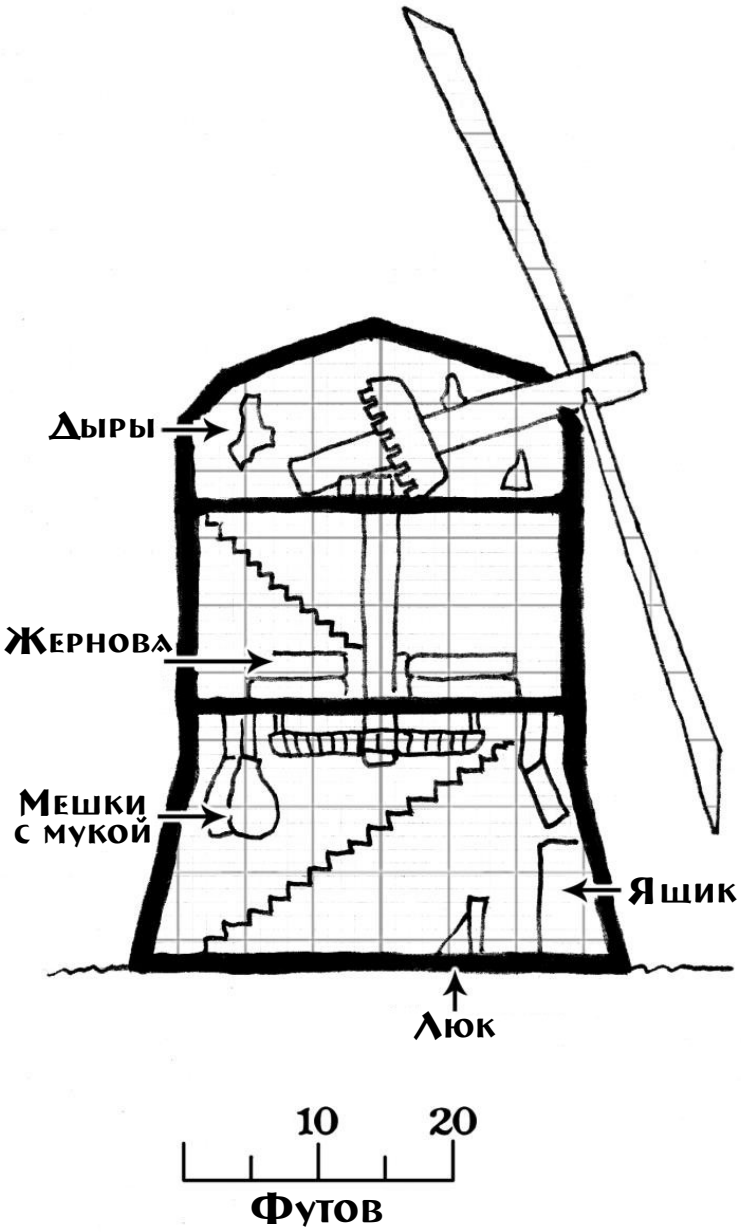

«Тайны Дрейквелла»
1B
1C
1A
первый этаж
1D
второй этаж
вид сбоку
вид сзади
10
20
Футов

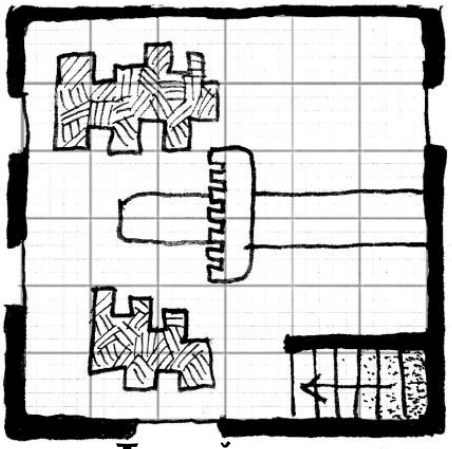
Мастерская изобретателя



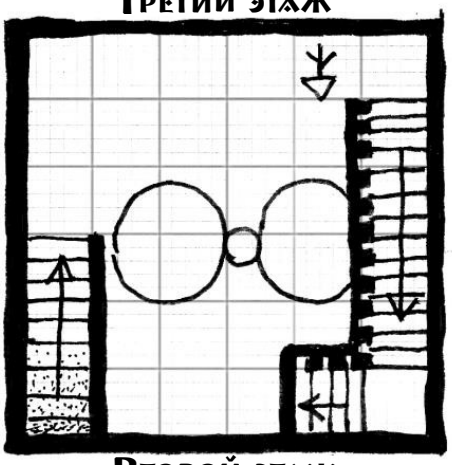

Убежище кенку
Дозорные
Выход на улицу
:Гнездо
10
20
Футов

Заброшенная мельница

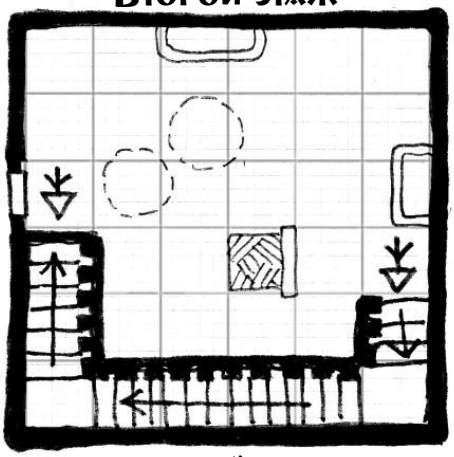




Третий этаж



Второй этаж



Первый этаж

: Руна ветра : Мешок с мукой : Люк

Раздаточный материал 1

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: ОКРОВАВЛЕННЫЙ СПИСОК

Отчёт об облаве Городской Стражи

Ответственный: сержант Калугин

Действуя по приказу Братства Плащей, вверенные мне силы совершили полуночную облаву на «Тайны Дрейквелла». Нашей задачей было арестовать владельца для допроса и поиска свидетельств его шпионажа.

Дрейквелл оказал сопротивление аресту и был застрелен капралом Бедэ Тайдсвортом. Офицер понёс соответствующее наказание. Обыск позволил выявить следующую информацию:

- Незаконченное письмо, неизвестной группе, свидетельствующее об участии Дрейквелла в культистской организации.
- Список имён, ранее зарегистрированных наёмными приключенцами.
- Копия «Вестника Мулмастера» с обведённым кругом объявлением местного изобретателя.
- Набор из трёх ключей. Два опознаны как ключи от задней и передней дверей. Назначение третьего ключа неизвестно.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: ОТЧЁТ ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3:
КАРТА РАЙОНА

Вестник Мулмастера

ПРЕДАТЕЛЬ ПЛАЩЕЙ УБИТ

Городская Стража устроила облаву на «Тайны Дрейквелла», местную колдовскую лавочку. Жители аллеи Огненных Шаров проснулись поздно ночью, услышав свирепую стрельбу и щёлканье заклинаний. Владелец магазина, Верен Дрейквелл, погиб, сопротивляясь аресту.
Плащи сообщают, что Дрейквелл был среди низших членов их Братства. Сержант Калугин из Городской Стражи подтвердил, что облава была совершена с полного согласия властей.
Слухи о связях Дрейквелла с культами до сих пор не были подтверждены или опровергнуты.
Сержант Калугин уведомил, что многое было обнаружено и Городская Стража продолжит расследование.

ЧЕЛОВЕК УПАЛ В НЕБО

Жители площади Триглава вчера увидели ужасное зрелище. По сообщениям очевидцев, «человек с криками упал в небо». Неизвестный мужчина средь бела дня переходил площадь перед тем, как его судьба круто изменилась. Бродит ли по Мулмастеру чудовище, или жители Триглава слишком много пьют?

КАРМАННИКИ — ЧУМА ГОРОДА

Городская Стража предупреждает вас: будьте бдительными. Банда попрошаек-кенку, стоящая за кражами, может прятаться в гетто Жентов. Будьте осторожны! Если странный человек-птица просит у вас подаяния, обернитесь и сообщите о нём на ближайший пост Городской Стражи!

ВЕРХОВНЫЙ КЛИНОК О БАШНЯХ

Верховный Клинок издала постановление, касающиеся башен, омрачающих вид нашего города годами. Начиная с 1 марпенота, ни одному жителю не разрешается затмевать Башню Виверны её светлости. Вот как прокомментировал это местный дворянин: «Мои башни открывают моим партнерам чудесный вид на наш город. И я должен просто сбрить их, словно бороду?»

ОВЛАДЕЙ СИЛОЙ ПОЛЁТА!

Мечтали парить подобно птице? Известный изобретатель Халед бин Зафир ищет ассистентов для помощи в мастерской. Хорошая оплата, есть риск здоровью. Дом 14, улица Холодной Гавани.

АРФА В СУМЕРКАХ

Шторм Сильверхэнд приехала со своей пьесой в Мулмастер! Только сегодня ночью, в Театре Теней, на Полуночной Аллее.
Цена билетов 1 см за место.

ОТПЕЧАТАНО НА «ИНКСТЕЙН ПРЕСС»

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 4: «ВЕСТНИК МУЛМАСТЕРА»

Владыка,

Как я и опасался, они охотятся на нас! Нико умер сегодня; убийцы утащили его в небо. Он кричал. Я боюсь сделать шаг из дома или хотя бы выглянуть в окно. Птицы-попрошайки — их шпионы. Везде, куда бы я ни шёл, они следуют за мной.

Зел Трегартен тоже что-то заподозрил. Плащи почуяли добычу. Я знаю это. Владыка, мы должны прервать наши операции и бежать из города! Бежать и молить Старейшин Элементального Ока о

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 5: НЕЗАКОНЧЕННОЕ ПИСЬМО

Тин Зафир,

Я надеюсь, вы пересмотрели моё великодушное предложение. Последствия отказа были чётко изложены. Каждый в Городской Страже и Клинках скоро узнает о нашей силе.

У вас есть уникальная возможность работать с нами. Ваши машины многообещающи.

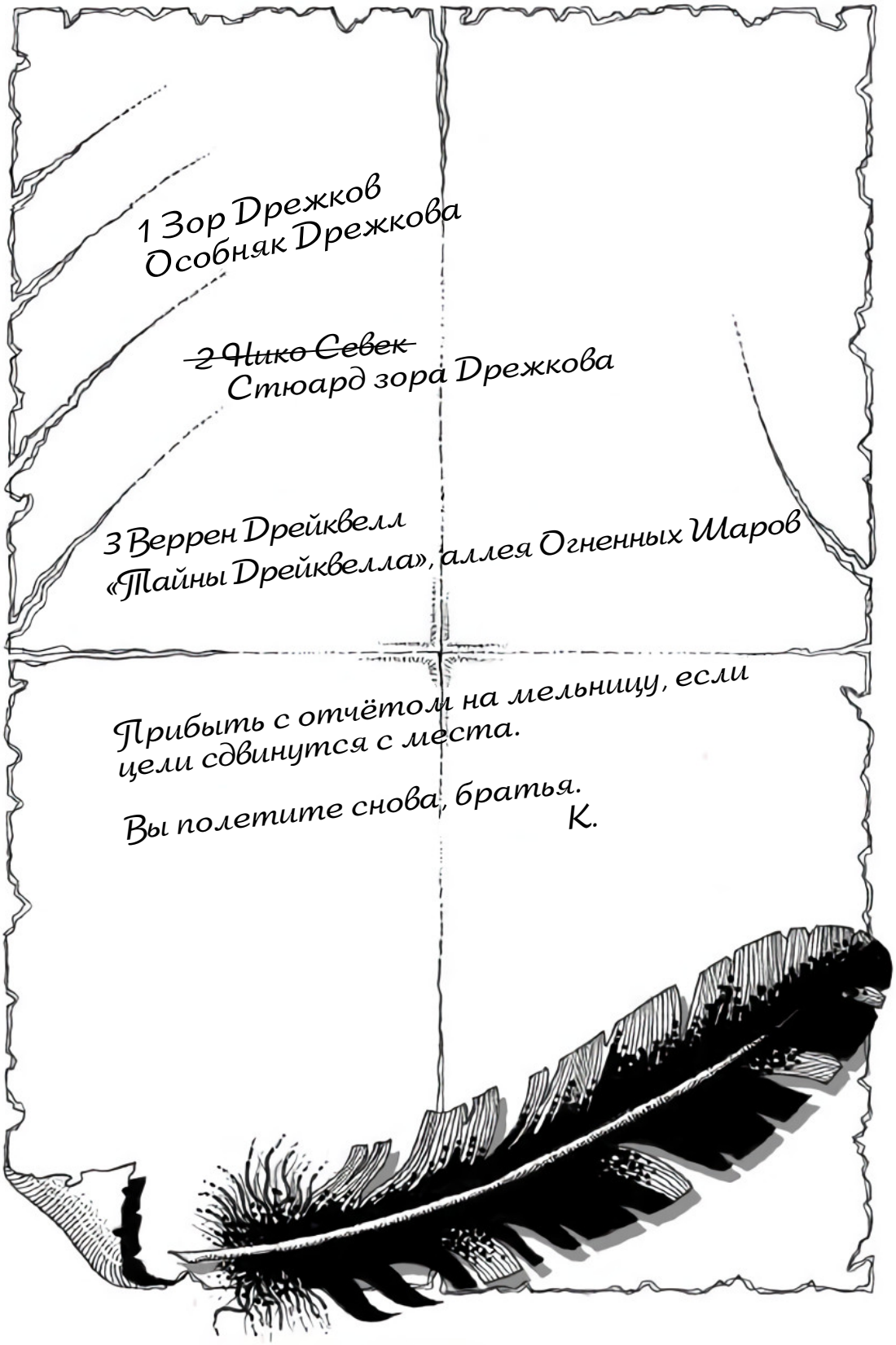
Для нас. Для нашего великого дела.

Для Того, кто ждёт в Столпе Ветра.

Присоединяйтесь.

Ваш,
Зор Алексей Дрежков

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 6: ПИСЬМО С УГРОЗАМИ



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 7: СПИСОК ЦЕЛЕЙ

О Принц,

Братство Плащей раскрыло крота Дрежкова, заставив меня сделать ход против него. Руководящий расследованием теперь мёртв, и я могу продолжить свою миссию, не испытывая проблем с любопытными магами.

Похоже, крот Дрежкова был не совсем бесполезным. Он опознал приключенцев, что мы видели — тех, кто рушил наши планы по всему Лунному морю! Увы, список имён попал в руки Городской Страже. Обещаю, где бы эти «герои» ни прятались, я раскрою и уничтожу их! Что до Дрежкова, он ответит за то, что подвёл нас.

Ваш самый верный слуга

Крылышко

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 8: ОТЧЁТ КРЫЛЫШКА

Приложение Мастера: сводка НИП

Этот раздел предоставлен для Мастера, чтобы помочь отслеживать различных НИП, представленных в приключении.

Зел Трегартен. Мужчина, человек, Плащ в чёрной мантии. Расследует активность культов в Мулмастере. Убит Крылышком в Театре Звёзд.

Сержант Калугин. Мужчина, человек, стражник Городской Стражи. Ему поручено преследовать персонажей, которых он считает виновными в смерти Зела Трегартена.

Верен Дрейквелл. Мужчина, человек. Член Культа Воющей Ненависти и владелец «Тайн Дрейквелла». Убит Крылышком в собственном магазине.

Нико Севек. Мужчина, человек. Член Культа Воющей Ненависти. Убит культом средь бела дня и найден насаженным на флюгер.

Радинка. Женщина, человек (дамаранка), гадалка с довольно дурной репутацией. Свидетельница гибели Нико Севека.

Халед бин Зафир. Мужчина, человек (захаранец). Местный изобретатель с плохими отношениями с Культом Воющей Ненависти. Подозреваемый в убийстве Зела Трегартена.

Зор Алексей Дрежков. Мужчина, человек. Неудачливый наследник некогда великой торговой империи. Обратился к Элементальному Злу в целях мести.

Крылышко. Мужчина, человек, убийца на службе Культа Воющей Ненависти. Использует *крылатые сапоги*, чтобы осуществлять свои гнусные деяния.

Код для результатов: апрель–май 2015

Если вы проводите это приключение в качестве Мастера в течение апреля–мая 2015, пожалуйста, покажите игрокам эту страницу. QR-код ниже можно просканировать и написать свое мнение и результаты приключения, чтобы повлиять на историю в будущем!

Если у игрока нет мобильного устройства, пожалуйста, попросите его зайти на dndadventurersleague.org/results, чтобы ввести свои результаты.